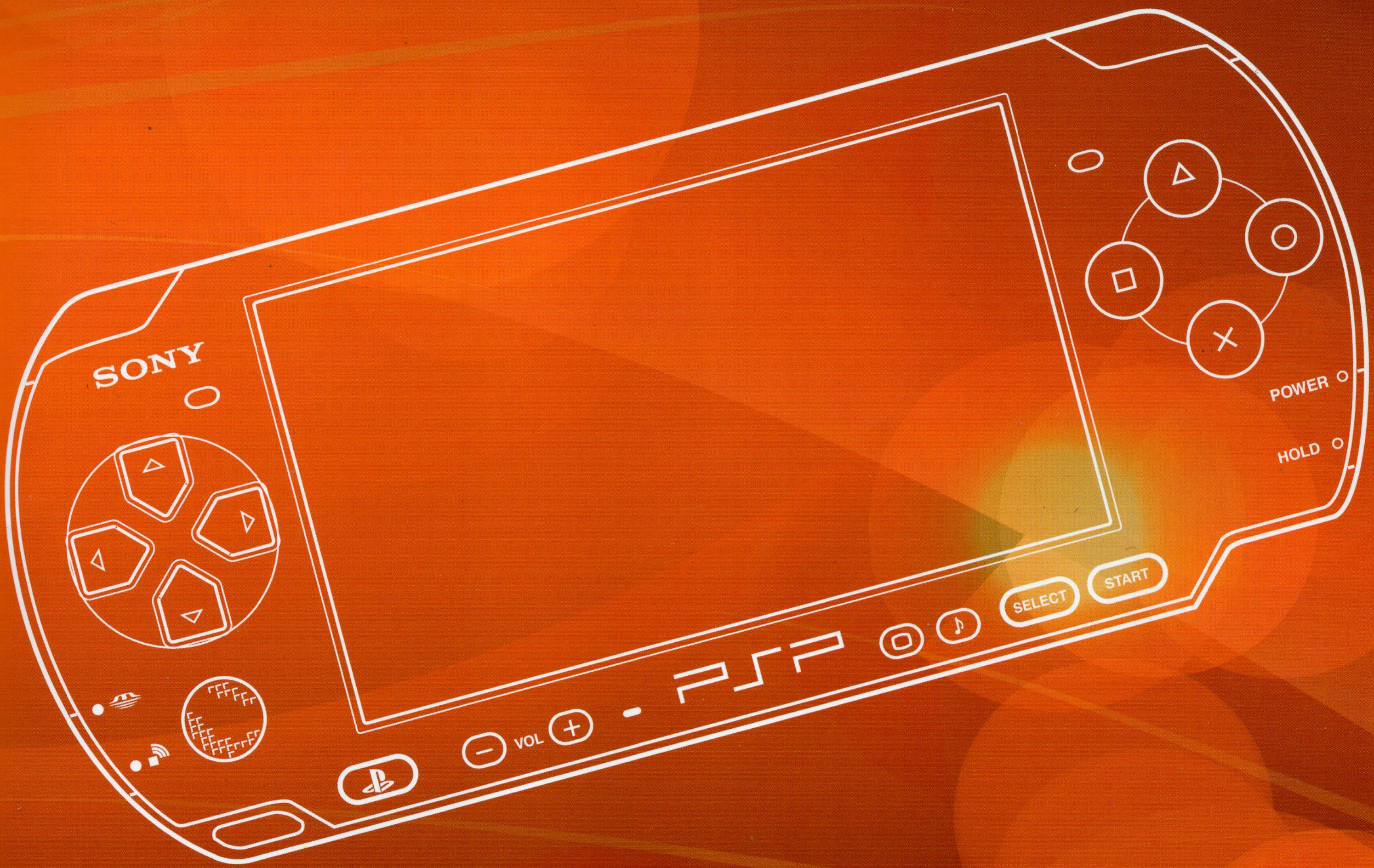
UCG

PSP 专辑

VOL.14

PSP SPECIAL




ファイナルファンタジー
FINAL FANTASY 零式
TYPE-0


ファイナルファンタジー
FINAL FANTASY 零式
TYPE-0

PLAYSTATION PORTABLE

PSP专辑 VOL.14

contents

感谢月亮出来咯提供书籍
梦回三国扫描制作

版权信息
主编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：开明文教音像出版社
印刷：深圳市雅佳图印刷有限公司

发行：（0931）4867606
开本：16开 212毫米×278毫米
版次：2011年8月第一版
印次：2011年8月第一次印刷
印张：15

印数：3000册
字数：220千字
出版日期：2011年8月
定价：32元
ISBN 978-7-88049-656-7

PLAYSTATION PORTABLE

DVD光盘内容介绍

PSV全面接触



- PSV E3 2011 Sony发布会
- PSV新特性展示
- PSV网络功能介绍
- PSV设计人员访谈
- PSV游戏解说+操作影像
- PSV游戏集锦MV



PSP游戏展望台



- 仙境传说 光与暗的皇女
- 最终幻想 零式
- 英雄传说 碧之轨迹
- 白与黑 携带版
- 边境之门
- 跨过我的尸体
- 战律之云
- 初音未来 女歌手计划 扩张版



PSP游戏金曲赏析



- 解放之剑 雷克斯
- 苍翼默示录 连续变换Ⅱ
- 梦幻之星 携带版2 无限
- 斯坦因之门
- 女王之门 螺旋混沌
- 战场的女武神3
- 初音未来 女歌手计划 2nd
- 光明之心
- 世界传说 光明神话2
- SD高达G世纪 世界
- 黑岩射手 游戏版



PSP趣味影像分享



- 欧美PSP创意广告
- 日本PSP创意广告
- PSP搞笑视频



三省其身
——谈PSV的立足之本

文 雷伊



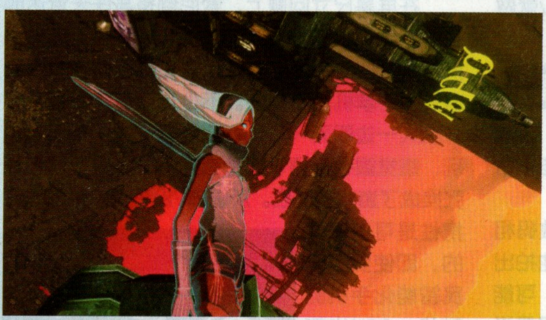
2011年是掌机业的沉寂与多事之秋。前几年战得如火如荼的PSP和NDS，蓬勃奋进之势已随2010年《怪物猎人 携带版 3rd》和《口袋妖怪 黑·白》的发售而燃尽，后者的周销量如今已禅让给了3DS，如今不再有新作能进一步拉动这两台掌机的销量，每周只以不温不火的势头卖着。

今年上半年受日本地震影响，2月份刚刚宣布纯利润多达800亿日元的索尼集团，在一个月后瞬间亏出2600亿日元赤字，PSN的用户信息泄露事件进一步雪上加霜，不仅直接影响到本社和广大第三方的网络业务，也导致索尼游戏部门历史上最为严重的信誉危机。一系列的天灾人祸确实给索尼的竞争对手提供了良好的机会——无论在家用机领域还是掌机领域。

然而掌机领域的对手任天堂，其情况也并非顺风顺水。由于高估了3DS的硬件号召力，同时想给第三方营造宽容的首发环境，任天堂为3DS制订了庞大的预售计划，却没有跟进足以刺激市场的旗舰软件，令3DS的初阵战果远远低于预期。7月28日，任天堂率先宣布3DS降价40%，国内玩家比较关心的日版主机降价高达800元人民币，第一方高管减薪20%～50%，整体损失幅度虽然不及索尼，可是后院之火依然需要付出大量的人力、时间和决策调整去扑灭。相比之下，理应进入迟暮之年的PSP倒是一直供需平稳，玩家还时不时能碰上《纸盒战机》、《太鼓之达人 携带版DX》、《最终幻想 零式》等受众面较广的作品，这台所谓的上个世代的掌机败者（严格来说只是没有争到第一），生命力之强令人侧目。这样的晚年表现无疑是能让索尼满意的了，当务之急，是把目光放到将来，如何培养好PSP的接班人——PlayStation Vita（以下简称PSV）。

PSV在一月底公布基本功能，六月E3上宣布售价，两次宣传均非常成功。第一次公布时，该次世代掌机还冠以简称为“NGP”的暂用名Next Generation Portable，很聪明地向世人传达了两个信息：一、这是一台次世代掌机；二、它并不简单地是“PSP2”。

在PSP和NDS竞争得最激烈的年代，任天堂凭借蓝海战略赢得了空前的市场，众多原先不玩游戏的用户被拉拢为NDS用户，让它不仅仅从内容，更从消费群上做到了真正的“老幼咸宜”。大量益智类游戏（这里的益智类是广义上的，不单指PUZ）推动了其硬件销量在短时间内与PSP拉开较大距离，创造了NDS的异质神话。此后产生的“脑白金”热潮虽然泛滥，但并没有导致品牌的贬值，原因很简单，一款益智软件无论做工多么粗糙，都会有其实用价值——比如大量的辞典软件、地名软件、外语软件等，而该类软件的大户任天堂也把正了方向，坚持推出一系列成本低廉且具备品质保证的轻度游戏，杜绝了“雅达利冲击”再度上演的可能性。硬件的推广帮助NDS赢得了一些举棋不定的厂商和龙头软件，《勇者斗恶龙IX》的倒向即可看作NDS战胜PSP的缩影。





很显然，索尼不会允许——至少是不会希望同样的情况出现在PSV上。市场早就证明了硬件性能与用户需求并不构成直接的因果正比，当年PSP公布时舆论上便是一片“秒杀”的叫好声，情况与今天何其相似。PSV卖24980日元无疑是很实诚的良心价，甚至于29800日元的3G版PSV，主观上也不会显得过于昂贵，但PSV标榜的绝非仅仅是高性能。换句话说，价格战上的拉锯空间，索尼必然无法与任天堂正面抗衡，如果索尼一如既往地把高性能定为PSV的首要卖点，那么等待它的会是另一场全球滑铁卢。为了不重蹈覆辙，索尼必须清醒头脑，给PSV找到合理的立足点。

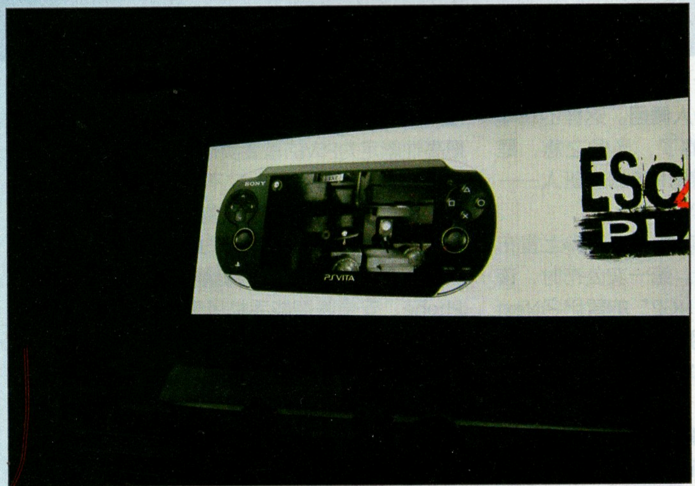
索尼毫不吝惜地给作为一台游戏机的PSV植入了大量诱惑力十足的机能，可是另一方面，iPhone、安卓等智能手机风靡世界，不少报纸和经济杂志都抛出“游戏机的时代已经完结”的醒目言论。莫非掌机已经真的没有存在的必要？一台兼容了游戏功能的智能手机真的已经能让用户们乐不思蜀了吗？作为传统游戏、传统掌机的玩家，这种看法显然是无法从感情上被接受的。那么反问一句，专门用来运行游戏的掌机——这次的讨论中心PSV，到底能展现出怎样的独特魅力，在次世代数码娱乐的业界站稳脚跟呢？让我们来思考一下游戏机的价值所在。

打消第三方的开发顾虑

平井一夫认为，今后的游戏界已经不能仅仅由硬件设计师一手掌控，硬件商提供给第三方以及用户的，不能够再是一个封闭的罗马斗技场，而要是开阔的海域。灵活地、更大限度地采纳离用户更近的游戏制作人的意见和观点，是PSV的设计原则。以往的任何一台主机都由硬件队伍主导，游戏制作人只能在完工硬件的制约下尽可能地做出好玩的游戏，而所谓的“游戏制作人”便是这方面的专家，也的确奉献出大量脍炙人口的优秀游戏，可PSV需要改变这一现状。对PSV采用这种策略，实际上是吸收了PS3当年的经验教训。拥有超级处理芯片Cell的PS3甫一推出，光鲜诱人，但制作人们在早期根本无法合理驾驭Cell，各种除错工作堆高了软件的自身成本，而这些成本，往往很难在装机量并不高的初期捞回来。

不管硬件设计师多么天才，索尼都必须倾听各游戏工作室的创意，将其运用到PSV的开发工作中。应该说索尼这次做得还算不错，每当开发人员给PSV添加了一种新功能，就有专人前往一些工作室，向游戏制作人传达该功能，同时要求对方制作一个简单的、能够实现该功能的模型。这样通过软件开发者对尚处于襁褓中的待商榷技术加以应用，一窥PSV未来软件的可能性。这还不够！索尼更需要向他们打听需要何种机能，来对应实





现软件开发的设想，而不是“我想这么做，但硬件做不到，所以放弃”。就背触板这一块，就有若干试验品被带到东京和北美的工作室里。

一个成功的第一线游戏制作人不可能是见钱眼开的纯商人，小岛秀夫、野村哲也以及诸多第一方工作室都证明了这点。索尼此举除了能着实强化PSV的性能外（这种性能不单单指运算能力或屏幕分辨率，而是包含了界面、网络构架等多方面要素），还挠到了开发者们的痒处。你想做这样的游戏，好，我尽量替你实现。美国、欧洲、日本各地反馈来的意见林林总总，如果你想针对这一片市场的用户群拉拢软件商投放恰当的软件，这些反馈内容将是非常实用的参考。

任天堂的NDS和Wii都好好地给索尼上了一课，盲目拼CPU、GPU等硬件不见得能获胜，用户更看重的往往是处理能力以外的部分，比如触摸屏、体感遥控这些能明显为硬件确立特征的配置。这些特征配置是NDS获胜的杀手锏，并且被接班人3DS继承着。索尼意识到纯硬件性能的提升无法为用户带来新的体验，PS3也好PSP也好，虽然经常出现惊艳不已的画面，但这种苍白的惊喜往往来得快去得也快。PSP的7000万台销量其实已经迈入“相当成功的主机”这一门槛，这一年多来在日本混得相当不错（调侃一下，可以说“持续回光返照”），但索尼的野心绝不仅仅就此止步。早在进军掌机市场前，索尼就意识到要跟任天堂直接硬碰硬地竞争低年龄层玩家，胜算并不大。PSP的概念是吸引年纪稍长一些的青少年玩家，4.3英寸液晶、PS2级的画面都是当时为了争取这一部分用户层而重点突出的卖点。这么做的消极影响显然意见——在不少用户眼里，PSP就是一台便携的PS2。连第一方的努力都没有能改变这一现状，以SCE自家游戏而言，最卖座的“《战神 携带版》系列”也只不过是“能在掌机上玩到的家用机衍生作品”。好在这时Capcom携《怪物猎人》雷霆万钧地出现了，引发了爆炸级的大卖。这个介于用户和硬件商之间的第三方厂商，成功地让双方都明白PSP的独到之处，不夸张地说，虽然《怪物猎人》成就了PSP的日本市场，但放眼今天的所有平台，能让《怪物猎人》有可能大卖400万套以上的主机，也仅有PSP一家。这种让玩家们带上同一种掌机，聚到一起玩同一个游戏，乐趣与跟一堆不太认识的人玩网游是绝不相同的。“联机能让游戏的玩法焕然一新”，这是“小公主”PSP硬件上的潜能，很可惜生养她的父母没能早早地看明白，如果SCE能再早一点获得这种提示（比如在任天堂的“脑白金热”爆发时期），也许今天的格局就会有所不同。

总结一下，PSV必须很清晰地传递给大家的，不是“PSV能做到什么”，而是“非PSV就做不到什么”。

强调PSV作为游戏机的价值

面对如火如荼的智能手机和社交游戏，游戏机的价值和魅力何在？如何保证不被多功能平台吞噬掉？

紧张的PSP玩家不妨先放松一下。拿数码相机市场为例，目前智能手机同样可以轻松地拍出照片来，但数码相机市场并没有因此倒台。可能有不少人觉得用手机拍照已经很足够了，但是当家庭集会或朋友出行之际，一般人都倾向于选择专门的数码相机。小型化、门槛低的摄像头固然有其生存空间，高端相机则要么性能更好，要么功能更多，总能迎合特定的市场。智能手机在游戏上面临着两个尚不足以威胁它自身生存的问题：一是游戏简单短小，虽然并非一定不耐玩，但玩家也会想去追求完成度更高的大制作游戏；二是触摸屏的操作体验始终无法跟专用控制器相提并论，动作类、格斗类游戏对该问题的反映尤甚。

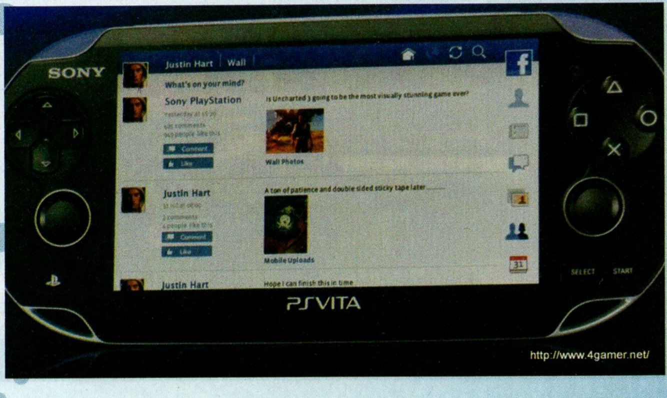
这两个问题正是当前PSV的突破口，一是要打造制作精良的大作，而是要推出必须由PSV的硬件才能玩到的游戏。这里又要拿PSP来做反面教材，在枪枪枪游戏风靡欧美的今天，以PSP的处理性能，想要做出一款画面优秀的射击游戏本来并不困难，但没有双摇杆、没有触摸屏的硬伤令第一人称射击类游戏根本无法制作在PSP上——即便做出来，用户体验也会相当糟糕。造成这种状况，并非是硬件设计者道个歉就能解决的。

或许SCE当初设计PSP时的确想过要安上两个摇杆，但由于没意识到在未来“在3D空间中自由改变镜头视角已经成为必不可少的要素”这一点。在物理上无法实现这些的PSP，只能通过用按键来调整视角、降低敌人的速度、弱化AI等方式打消操作障碍给玩家带来的不适感，导致游戏设计本身的欠缺。别看PSV多出来的区区一个右摇杆，这个摇杆带来的游戏体验感上的提升，为扭转PSP今天在欧美的劣势局面提供了可能性。就如同前文所说的，《使命召唤》这种全球级的FPS大作将不会因硬件限制而暗淡失色。日系玩家喜欢的《怪物猎人》，也能在多一个摇杆的情况下不用按得手酸指麻了。用PSV移植PS3或PS2游戏，不必再像PSP一样专门针对缺少的那个摇杆大费周章。

作为一台便携型的掌机，方便携带和体积上限是必备的要素，即PSV不能太沉，也不能太大。根据PSV的实机体验，除开云中雾绕的内置电池，PSV在重量上无疑令人满意，尤其是对比那硕大的机身，实际一掂会感觉轻得出乎意料。大小方面固然无法跟智能手机或现今的主流掌机相比，但是其面板面积几乎奉献给了5英寸的大屏幕，整体机身比起PSP也不过大了一圈。索尼在PSV的工业设计上应该算是找到了良好的平衡点，这与过分注重携带性却矫枉过正，导致按键手感低劣的PSP go不同。

在屏幕尺寸问题上，索尼倒是与任天堂达成了一致意见。就像任天堂为Wii U手柄不能外出携带所辩白的那样，多数玩家还是习惯在家中玩游戏——掌机也不例外。不少玩家可能会在客厅与家人一边聊天一边玩，在卧室一边看电视一边玩，感觉跟看漫画、读杂志差不多，只不过把纸张换成了游戏机而已。所以PSV没有追求绝对的便携性是可以理解的，即使到了全民智能化手机的时代，PSV也能保持自身的独特性，毕竟想给一台智能手机按上







5寸屏是不太能想象的，除非全息投影技术爆炸性地成熟。

随着索尼集团内部游戏部门和索爱手机部门的关系缓和，SCE首先为PSV争取到了方便的网络连接功能。Facebook、Mixi等社交平台兴起，社交类游戏愈加受到市场的青睐与厂商的重视，能够随时随地地接入互联网是PSV针对次世代掌机市场的重要功能。

为PSV加入3G功能是重视网络因素的最直接表现。SCE一方面采用卡带媒体发售实体游戏，一方面也提供游戏的纯数字版网络下载，利用网络追加配信要素，最重要的，是强调了网络把玩家们联系在一起的交友式服务。PSP go的失败教育SCE：即使数字下载是日后大势所趋，动辄几十美元、几千日元的高成本游戏也并不适合担当开路急先锋。一个数GB的客户端需要下载很久，没有实体游戏流通势必会引起实体店铺的不满。PSV的方向是在世界各个地区、各种市场下均获得好的销售成绩，极端地废弃实体媒介肯定行不通。以国内市场为例，笔者见过不少玩家持之以恒地支持正版，但仅限于实体碟。毕竟下载到记忆棒里的正版游戏看起来跟玩PSP破解并无二致，这就好比读书人都喜欢把书塞进书橱，从网上下载一个TXT文本虽然没有任何限制，但如果收的还是一本实体书的钱，这种廉价感和心理上的落差都无从打消。

下载发售也好，网络服务也罢，都有其正确的发展空间。小容量的廉价（乃至免费）迷你游戏可避免用户的消费障碍，网络浏览器、操作系统这样的非游戏功能也一定要发扬光大。PSV的目标是融入日常生活，让玩家能随身携带，便捷地浏览网页、使用社交网络。再怎么核心的玩家也不会两耳不闻窗外事，每个人都想轻松地获得自己感兴趣的信息，也愿意将自己的部分个人信息展示给他人，获得被关注的感觉。绕了一圈回来，PSV似乎又不得不再次与智能手机起冲突。为了润滑这种正面碰撞，SCE需要强调"PSV是一台游戏机"的信息，3G网络的使用上也是，一定要强调"这是与游戏紧密关联的网络服务"，LiveArea和near都符合这一理念。

索尼想为PSV谋求超越PSP的广阔市场，从这个意义上，PSV必须在日本国外赢回地盘——我们知道现在的日本正处于掌机为王的时代，每个星期的硬件销量冠军就是3DS和PSP打乒乓球，北美市场则还是以家用机为主流。虽然也有盗版原因，但PSP软件在北美销量惨淡是不争的事实。日本游戏商面临的一个严峻问题是：面向日本市场做的掌机游戏在海外不招人待见，迎合海外市场的游戏在日本又陷入苦战。PSV要如何解决这一问题？

应该说，SCE对该现状还是怀有不安的。欧美第三方基本已经对PSP不闻不问，日本第三方虽说在PSP上焕发了第二春，但是日本市场这样的一小块蛋糕，委实不太够分。如何让厂商回头向SCE抛出橄榄枝，燃起对PSV的开发兴趣，是PSV计划中最烦心的部分。

厂商都喜欢开发简便的平台。索尼的游戏机以开发繁琐出名，PS2和PS3的开发难度相比微软同时代的Xbox和X360都难到让工作室皱眉，这种现状务必得打破。于是尽管连具体发售日都尚未公布，不少第三方已经早早地拿到开发机，纷纷反映这是首次在PlayStation品牌的主机上感受到亲善的开发环境。

厂商都喜欢钱。掌机在日本游戏市场的确占据了主流，可今后这种趋势是否能波及到欧美，或者说掌机市场能否在现有基础上扩大市场份额？无法在这个问题上说动欧美第三方，工作的推进必将受阻。

掌机在日本成为主流的要因有很多，其中的一个消极因素是，日本厂商无法在家用机上开发出让大量日本玩家想玩的游戏。欧美有制作家用机游戏的良好环境和技术，能用有限的成本去实现好莱坞电影般的演出，不必受开发资金制约。由此，那些擅长以大作手法制作游戏的工作室得以活跃，玩家能体验到掌机上不可能拥有的游戏体验，于是家用机上聚集了大量佳作，形成主流。日本的大部分厂商却受到经费和技术的制约，只能在掌机上以低成本和短周期赚小钱糊口。不是日本玩家不想玩画面更好的游戏，而是家用机游戏开发风险太大，导致规模较小的厂商不敢去越雷池。结果就是掌机上集结了大量的主力软件，吸引玩家向掌机流动。一款好莱坞级的游戏大作，其开发成本约为50～100亿日元，如果不能确保大卖，日本厂商很少能有度量和能力亏得起。如果PSV能构筑起广大的海外市场，营造面向全世界发售游戏的环境，对日本的第三方而言也是不小的机会。

PSP时代的初期，欧美在PSP上开发的游戏并非没有大卖过，《GTA》甚至创造了单作500万以上的全球销量，但这种趋势并没有维持下去。PSV既要在欧美普及硬件，也要给玩家们持续提供好玩的游戏，达成了这两点后，日本游戏开发者才会把PSV当成在海外推广自家品牌的重要路径——毕竟PSV的游戏开发成本不会达到50亿日元，也不用启动几百人的开发阵容，具有避免与家用机正面碰撞、且又能帮助第三方盈利的潜在市场。

硬件的普及必须有软件推动，日本火爆的联机狩猎游戏在欧美市场并无号召力，在PSV还没有明确树立自身特点的初期，开拓市场的依然是迎合欧美玩家的家用机大作。第一方的《未知海域》已经确定列入首发阵容，第三方的《使命召唤》、《刺客信条》等欧美高人气FPS、3D ACT均列入开发计划，这还不够，索尼必须保证这些游戏的独占权，让玩家知道PSV是他们喜欢的游戏最适合登陆的掌机平台。所以PSV在欧美应重点宣传两大卖点：一、PSV的独特游戏体验；二、能够将家用机上的大作随身携带。

与智能手机和社交网络共存

日本的环境与欧美有着不小的差异，PSV的定位也要作出相应的变换。日本人的保守不单体现在游戏制作人身上，也体现在玩家身上。现今，一款完全原创的作品只要素质不算过于优秀，都会湮没在烟波浩渺的系列续作和移植的大潮中。Konami的小岛秀夫便一直提倡以下这种新的经营方式——Transfarring。让游戏跨越平台的障碍，在家用PS3和大屏幕液晶享受游戏的声画魅力，出门了使用机能稍差、但由于屏幕较小而同样显得画面精致的PSV，接着家中的存档继续游戏。不少玩家认为这种行为助长了厂商的"骗钱"气焰，把一份游戏拆成两份卖。诚然这种担心不是没有依据，一些已发售的跨平台游戏确实非常偷懒，索尼可以考虑这样的新模式：买一赠一。购买了PS3版的玩家能在包装盒里获得一个PSV版的下载码，免费获得PSV版；先购买了PSV







版的玩家，如果认为自己有在PS3上玩游戏的需要，可以补上PSV版和PS3版的差额，再免费下载PS3版。不是让用户掏两份钱，也不是让二选一，而是让用户同时获得双版本。

针对单款游戏来看，这种经营模式也许会使利润有所降低，但原本只有PS3的用户或许想会去尝试不用被出行打乱游戏计划的携带体验，而PSV如果能在以掌机为主导的日本获得成功，对PS3的销量也会具有拉动作用——别忘了PS3和PSV组合起来完全可以替代Wii U的所有功能，后期装机量上去以后，厂商可以试着给游戏加入PS3版和PSV版的专用连动模式，当然这同时要确保只有其中一台主机的玩家也有足够的游戏内容。SCE自家的《废墟》（Ruin）就是这种做法的先驱，玩家的存档直接保存在云服务器上，免去用一根数据线从PS3和PSV中来回拷贝存档的麻烦。根据时间挑选适合的硬件，随时随地享受最好的游戏生活。

对于第三方来说还有一个很重要的问题，那就是一款PSV游戏的平均开发成本。根据作品的规模和内容，成本的范围无法一言蔽之，不过官方透露，其平均成本大约与一款PSP游戏相近，远远小于PS3游戏。存储媒体的容量上限和便利的开发环境都能压低开发费用。PSV还给小规模的下载专用游戏提供了游弋空间，仅靠背触板就能玩的游戏、仅用背面摄像头来玩的AR游戏……这一类作品无需投入大量预算，一个点子、一闪灵光就可能使其廉价而有趣，这是PSV低端游戏的主要来源，对吸引非核心玩家有着举足轻重的作用。PS3玩家大多频繁地使用着PSN业务，PSV在这方面也不可怠慢，彻底改变PSP时期玩家对网络的冷漠局面。购买了PSP游戏下载版的玩家，能直接将此下载版放到PSV上使用。画面变得更加艳丽，操作也更为快捷，何乐而不为？在PSV上玩PSP版的《抵抗》，游戏体验将得到全面的提升。

芯片处理能力的提升带来了更加漂亮的画面和音乐，网络技术的发达令PSN和Xbox Live成为可能，游戏从上个世纪单纯的单机，分化出网络游戏、社交游戏等新领域。近年来，体感技术也已迅猛的势头发展着，动作传感器、触摸屏、麦克风、摄像头等输入设备渐渐被活用到游戏里。迎合核心玩家的传统游戏市场不再显眼地一统天下，可蓝海的开辟并没有令游戏产业的整体规模缩小。从任天堂的FC时代起，游戏业就开始吸引各行巨头纷纷加入，NEC、松下、索尼乃至微软，近年来谷歌、苹果、Zynga、Facebook等IT相关企业的抬头亦相当醒目。但苹果也好谷歌也罢，它们推出的平台绝不是笔直地以做游戏为目标。游戏进入iOS和安卓，吸引了大量用户，成为可观的生意项目，然后才得到苹果和谷歌的重视。

当今流行一种看法，认为游戏业和IT业正在被一个规模更大的产业吞噬，就如同当年的电影业和电视业被出版业、播放业融合掉一样。十多年前，索尼携PlayStation进军游戏业，就有分析家认为索尼绝对无法成功。实际的结果是，游戏变成了索尼的主要经营对象之一，打破任天堂和SEGA的平衡，带来更丰富的娱乐方式。传统玩家没必要狭义地划分出一个蓝色清净的游戏业界，任何游戏方式都是业界的一员。既然如此，游戏的价值、游戏机的价值究竟为何？获得精彩的体验！玩到好玩的游戏！这就足够了。任何一个产业，经营者都要把想法与资金相结合，制作出的商品能迎合时代便能热卖；出了差错，就无法做出令消费者满意的商品。相比其他行业，游戏的变化速度尤其快，预测未来是非常难的事情。

玩家之所以愿意在游戏上花钱，是因为这款游戏能带给他无法替代的体验。否则我们就不需要专用的游戏机，直接玩PC和智能手机就好。反过来说，只有让玩家领略到别处没有的新体验，才会对游戏机的存在感报以强烈认同。《愤怒的小鸟》是一款好游戏，忙碌的上班族拿来打发时间绰绰有余，可如果这个上班族想去玩《未知海域》的话，也不是不可理解，这就好比家家户户都有了电视，依然有人愿意去电影院看电影。

几千日元的游戏必须要让玩家购买后觉得物有所值。一个电影院如果能第一时间引进《阿凡达》、《变形金刚》等经典大片，屏幕又大、环境又好，不愁票房不佳。PSV如果能引领起更多的第三方优秀大作，无疑能鼓动制作人的士气，不为当今流行所左右，对传统游戏充满信心——我们希望PSV能够做到这一点。

玩家当前对PSV的期待呼声很高，这一方面归功于冲击性的价格，另一方面也的确要感叹SCE给这台掌机一个明确的定位，并实现了许多创造性功能。3DS目前在全球范围的销量并不好，对于索尼而言，这并不是件值得欢欣鼓舞的事。虽说3DS如果大卖，饱和的市场很难让PSV见缝插针，但3DS的滞销被许多人认为是受到智能手机的排挤，该想法渐渐成为一种风潮。诸多发行商和开发商如坐针毡，投资者也开始脚踏两条船地将资金抽调出一部分，投进智能手机和社交游戏捞钱，这是很危险的倾向。任天堂也好索尼也罢，如果不能有任何一家站出来制止这种发展方向，传统掌机业就面临着崩溃的危险。“游戏不仅仅是打发时间的工具，它应该有更高的魅力和价值。”——抱有这种想法的人应该不在少数，大家都不希望承载它的是一座危楼。

一个成熟的平台需要时间来完善。只有在硬件普及以后，才能一款一款地发行热门大作，进一步推动硬件销售，形成一个不容外人介入的封闭利润环。一台主机即便卖得很多，如果游戏的后劲不足，亦会一步步走向墓穴。仅仅依靠第一方是不够的，第一方软件又是重要的，SCE需要通过开发第一方软件来拉动PSV销量，给第三方壮胆打气。当然第一方软件并不一定要搞得为了普及硬件而必须悲情地自我牺牲，遵循PSV的普及曲线，在恰当地时机投入适合的品牌。





文 koflover、高高

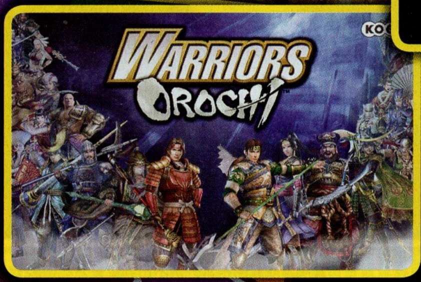
被日本市场忽略的精品

——探析PSP平台的非热卖大作











自2004年12月起至今，PSP已经度过了6年零9个月的时光，对于一款主机而言，基本上算是步入末期了。虽然PSP平台仍有不少新作等待发布，其中还包含有《最终幻想 零式》这样的重头大作，但随着竞争对手NDS的淡出市场以及3DS的攻势，PSP所剩时日也不多。对于PSP玩家来说，此时要做的就是一边期待着PSV的降临，一边回顾PSP的精品大作，PSP的精品游戏不胜枚举，即便是粗略地玩一遍，相信坚持到PSV推出的那一天也绝对不是问题。

厂商衡量一款游戏成功与否的标准就是销量，销量高的游戏一般都是高素质的大作，如果在低成本制作的基础上又取得了高销量，那这款游戏就能够创造出惊人的利润，足以成为游戏业界学习效仿的楷模。但对于玩家而言，游戏的成本和销量都不是最值得关注的，游戏是否好玩，是否满足自己的口味才是最重要的。由于PSP的装机量只有NDS的一半左右，所以游戏销量也会受到相应的影响。以日本市场为例，PSP平台目前最热卖的游戏是《怪物猎人 携带版 3rd》，累计销量为445万9372套；NDS平台的销量冠军则是《新超级马里奥兄弟》，累计销量竟然有616万958套之多！而NDS销量榜的前5名游戏也都突破了500万大关。百万大作方面，PSP只有4款，清一色都是《怪物猎人 携带版》的系列作；而NDS有33款游戏都突破了百万销量。PSP游戏如果能取得几十万套的销量，应该算是获得了很大的成功，而NDS平台却有不少名不见经传的二线游戏，甚至是非传统玩家向的应用软件游戏也能取得这个销售成绩。尽管PSP和NDS的游戏销量存在着一定的差距，但即使是最坚定的任饭，也不会由衷认为PSP游戏都不如NDS游戏好玩。

一款游戏的销量是由多方面因素所决定的，许多游戏尽管没有取得理想的销量，在商业运营方面没有获得成功，但是游戏本身的素质比那些高销量的游戏不逞多让，在游戏制作方面其实也是成功的。这些非热卖的游戏尽管被市场所忽略，但却并没有被玩家们忽略，其中有不少游戏在玩家中还是拥有良好的口碑的。这些游戏对于游戏厂商来说，是吸取总结经验教训的良好范例，经过一番努力和调整后，完全能够把它打造成热销的一线品牌；对于玩家来说，游戏无论销量如何，只要游戏品质好，都一样能带来美妙的游戏体验。

（本文中的出现销量统计数字仅限于日本市场，并不包括全球范围，销量统计截止于完稿日，即2011年8月12日。）





▲PSP游戏在日本得成功典范《怪物猎人》固然势不可挡，但要动摇任天堂游戏的根基也并非易事。

在游戏行业的近30年历史中，诞生了无数脍炙人口的游戏名作，也孕育了一大批知名的游戏厂商。这些游戏名作曾给玩家带来无数的感动和回忆，这些游戏厂商在玩家心目中亦有举足轻重的地位，由知名游戏厂商所开发的游戏名作续集，在发售前就受到了玩家和媒体的广泛关注，取得成功似乎是顺理成章的事情。但是将门未必生虎子，名作的续集也未必会大卖，总有不少素质出色的名厂大作落得销量惨淡的结局。

名厂大作

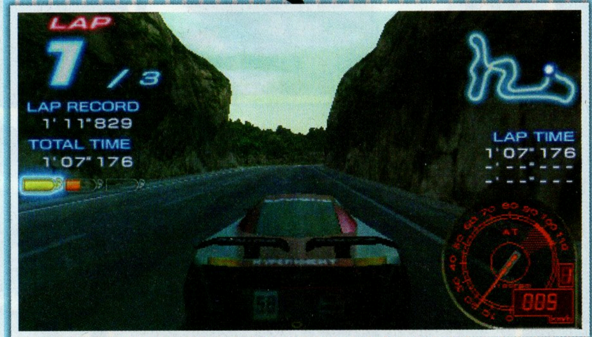
山脊赛车 携带版2

诚意不足乏人喝彩

发售日期：2006年9月14日
累计销量：6万9295套
首周销量：2万8558套

对于一般的PSP游戏而言，近7万套的销量已经是个值得满意的数字，毕竟日本市场的规模有限，7万套的销量已经能够排进PSP游戏销量榜的前200名了。但对于“《山脊赛车》系列”来说，这种成绩就实在有负于大作的盛名了。PSP版的《山脊赛车 携带版2》的销量不佳，并不是因为RAC不受日本玩家青睐，也不是PSP装机量不足，而是游戏自身存在的问题。以同时期的RAC来比较，NDS平台的《马里奥赛车DS》的销量达到了378万7418套之多，其中首周销量达到了22万4411套之多；在PSP平台，SCE的《GT赛车》PSP版也取得了28万7205套的销量成绩，其中首周销量有14万3903套，比《马里奥赛车DS》的首发成绩差不了多少；和《山脊赛车 携带版》相比，它的累计销量有27万3521套，与《GT赛车》非常接近，而首周销量就有6万163套，几乎是《山脊赛车 携带版2》的全部销量了。虽然2代的素质绝对是大作水准，在国内玩家心目中的地位也非常高，但单单从销量来评判的话，它确实算不上热卖大作。

纵观整个RAC领域，《山脊赛车》都是不容低估的重头大作，该系列在PS时代曾取得过极其辉煌的成绩，平均销量可以超过70万套，其中《山脊赛车3》的销量达到了78万9034套，为历代最高。系列还分别作为PS、PS2、PSP、PS3、X360和3DS这六大主机的首发游戏推出，品牌号召力可见一斑。虽然它在日本市场的销量从未突破过百万大关，但它却有一项荣誉是其他RAC都望尘莫及的，这就是日媒评分。即使是《马里奥赛车》和《GT赛车》两大RAC巨头，在这方面也无法和“《山脊赛车》系列”相比。《山脊赛车》系列还捧红了永濑丽子这位虚拟人物形象，她可谓玩家心目中的女神，那迷人灿烂的笑容令人久久难忘，而后的深水蓝、速水蕾娜等角色亦有不错的人气，在游戏中能把角色形象打造的如此成功的RAC，除了《山脊赛车》外再也找不出第二个了。



▲从游戏截图根本分辨不出到底是1代还是2代。

国内PSP玩家对“《山脊赛车》系列”也充满了深厚的感情，当年《山脊赛车 携带版》几乎人人都会去玩一下，即便是对RAC不在行的玩家，也会随大流地尝试一番。就像“《怪物猎人》系列”在国内掀起的热潮那样，《山脊赛车 携带版》当年就扮演了这样的角色，不知道有多少人是通过这款游戏领略到PSP的魅力，最终成为PSP的铁杆玩家。这款作品的画面、手感、音乐和耐玩程度都无可挑剔，尽管是PSP的首发游戏，但比起近年来的大部分PSP游戏也有过之而无不及。和注重真实驾驶体验的《GT赛车》相比，《山脊赛车》追求的是速度感和爽快感，玩家不需要很高的操作技巧就能使出夸张的漂移动作。正所谓萝卜白菜各有所爱，《GT赛车》和《山脊赛车》是两种截然不同的风格，《GT赛车》比《山脊赛车》更为严谨和专业，但《山脊赛车》上手更容易，玩起来也更爽快和刺激。

由于《山脊赛车 携带版》的起点太高，所以玩家对《山脊赛车 携带版2》就寄予了很大高期待，但真正拿到游戏后，绝大多数玩家都感到非常失望。《山脊赛车 携带版2》虽然仍有非常优秀的素质，但最大的问题就是诚意不足，这款游戏虽然号称是新作，但和前作相比却找不出多少新要素，游戏起名为“山脊赛车 携带加强版”也许更合适一些，单从游戏截图和游戏视频来看的话，很难分辨出这到底是初代还是二代。《山脊赛车 携带版2》没有加入原创赛道，只是新收录了PS平台上几作《山脊赛车》的赛道，广告中宣称的42条赛道其实是把同一赛道的顺行和逆行都在内计算了；而街机模式、生存模式等新模式的加入也并没有丰富游戏的玩法，玩家根本得不到“正在玩新作”的体验；至于那些新增的赛车就更不值得一提了，《山脊赛车》重视爽快感忽略严谨性的游戏风格，本身就降低了每辆赛车的存在感，同类型赛车的操控手感几乎感觉不到区别，玩家根本不会关心自己使用的到底是哪一辆赛车。


▲永濑丽子是当年不少玩家的“梦中情人”。

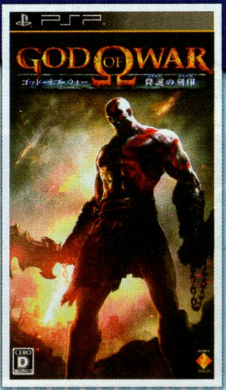
我们都知道Namco以及合并后的NBGI是个喜欢炒冷饭的厂商，在PSP平台它走的就是广种薄收的路线，自己旗下的知名游戏品牌众多，《山脊赛车》早已不是当年的“镇社之宝”。NBGI一方面开发新品牌来扩大市场影响力，《噬神者》在销量和人气方面都获得了双丰收；另一方面将《偶像大师》、《高达》、《传说》、《太鼓之达人》等游戏品牌进行改编和移植，也能稳固已有的市场份额，这种“旱涝保收”的策略其实也是非常明智的。《山脊赛车 携带版2》挂新作之名，行冷饭之实，对于NBGI来说也无可厚非，近7万的销量想必也达到了预期的目标。但对于系列爱好者来说，这款昔日的RAC经典如果沦为量产化作品，还是会让人感到非常遗憾和心痛。

战神 斯巴达幽灵

名厂大作

发售日期：2010年11月11日
累计销量：1万7960套
首周销量：9769套

美式大作水土不服



《战神》是著名的3D动作游戏系列，首部作品于2005年3月22日在PS2平台发售，而后的续作又陆续登陆PS2、PSP和PS3平台。游戏以广为人知的希腊神话为故事背景，主角奎托斯来自富有铁血传统的斯巴达民族，与各路神仙鬼怪进行殊死搏斗，作品中包含大量爽快的动作元素以及各种血腥暴力的内容，一经推出后就获得了玩家的广泛好评。虽然此类游戏在家用机平台可以说是屡见不鲜，但《战神》凭借丰富的游戏内涵和精美宏大的场面从众多同类游戏中脱颖而出，成为动作游戏的又一金字招牌。

"弑神"是《战神》剧情的重要元素，游戏一反传统影视和游戏作品中的设定，希腊神话中的诸神不再是神圣不可侵犯的正面形象，而是与人类为敌的魔头。游戏中，处处体现着人类的渺小和虔诚，以及奥林匹斯诸神的贪婪自私，但人类中即便是珀尔修斯、赫拉克勒斯这种顶天立地的英雄，仍然要接受被神奴役的命运。奎托斯弑神正如《西游记》中的大闹天宫，象征着人们的反抗精神以及个人英雄主义情结，体现了"人定胜天"的大无畏精神，这也是《战神》系列之所以受到人们喜爱的原因之一。

《战神》在PSP平台推出的两款均为原创，游戏的画面效果堪称是PSP的顶级水准，虽然和家用机平台相比存在着很大的差距，但在掌机中能玩到这样高素质的原创大作实在是非常难得。游戏中的场景无不体现出制作者的良苦用心，峰峦叠嶂的崇山峻岭、气势恢弘的亭台宫殿、风沙漫天的大漠、波涛汹涌的海面都让人不禁陶醉，就连壁画装饰、雕像器皿这些细节部分，游戏表现得也相当到位，在掌机平台中实属罕见。

虽然"《战神》系列"在全世界范围内都有良好的口碑，但在日本市场却一直不温不火，PSP的首作《战神 奥林匹斯之链》在日本不过3万9519套的销量，而深受国内玩家好评的《战神 斯巴达幽灵》竟然卖不过2万套，比一些二流作品和小品游戏的销量还要差，这让许多爱好者都感到痛心。美式游戏在日本水土不服是一个重要原因，奎托斯粗犷的"纯爷们"形象也许并不符合大部分日本玩家的审美观，像但丁、贝优妮塔这种风格的形象会更受日本玩家欢迎。另一方面，《战神》中"把神仙拉下马"的主题也难以得到日本人的共鸣，有忠君思想传统的日本人更喜欢"光明战胜黑暗"的故事题材，各类日式游戏的情节无不围绕着这一中心而展开。除此之外，《战神 斯巴达幽灵》的流程过短也是个缺点，玩起来总有一种意犹未尽的感觉，这在一定程度上也影响了游戏的销售，许多玩家通关后可能就会转手将游戏卖掉，如果《战神》能像《怪物猎人》和《口袋妖怪》那样有丰富的游戏要素，也许在日本市场能有更好的销量表现。


■孔武有力的奎托斯流露出的是一种野性美。

铁拳6

名厂大作

发售日期：2010年1月14日
累计销量：6万5489套
首周销量：2万9240套

人气格斗掌机版曲高和寡

"《铁拳》系列"是目前最受欢迎的3D格斗游戏，在全世界范围都拥有数以万计的核心玩家，不但是日本格斗游戏赛事"斗剧"的必备比赛项目，而且最新作《铁拳6 血统叛乱》还入选成为世界电子竞技大赛WCG的比赛项目，与《星际争霸》、《魔兽争霸3》等老牌电竞游戏并驾齐驱。对于一款格斗游戏来说，在充斥着PC游戏的WCG舞台中占据一席之地可谓是莫大的殊荣，这标志着《铁拳》从娱乐切磋上升到了电子竞技的高度，是对游戏品质和平衡性的肯定。

PSP版本的《铁拳6》是街机平台著名3D格斗游戏《铁拳6 血统叛乱》的移植版，移植度相当高，全部40名角色的一招一式都保留了下来，人物和场景建模虽有一定的缩水，但对于掌机平台来说已经是难能可贵。《铁拳6》对数据传输进行了优化，联机对战时丝毫没有延迟掉帧的现象。能在PSP上玩到原汁原味的街机格斗大作无疑是件幸福的事情，PSP的《铁拳6》甚至吸引了不少原本不玩掌机的格斗游戏玩家，虽然PSP的操作手感远不如街机摇杆，但用来练招和熟悉人物性能应该还是足够了。

《铁拳6》的参战角色人数是3D格斗游

戏中最多的，即使与2D格斗游戏相比，40名角色也不是个小数目。更为难得的是，这40名角色各有自己的打法套路，即便是使用同一格斗流派的三岛家族，几名角色的风格也截然不同，想掌握一两名角色的技巧就已经非常不容易，实现全角色制霸更是遥不可及的目标，如此高的门槛不但没有降低玩家的热情，反倒激起玩家更大的兴趣。另外，游戏中有许多角色的格斗技巧都取材自现实武术，比如冯威的洪拳、花郎的跆拳道、艾迪兄妹的卡波拉等等，让喜欢武术和动作片的玩家也能找到强烈的代入感。笔者最喜欢的角色为扎菲娜，性感冷艳的造型和舞蹈般的华丽动作，让人过目不忘。

虽然《铁拳6》是PSP平台无可争议的格斗游戏大作，但销量只能说是非常一般。一方面是因为格斗游戏的受众群体不如RPG等游戏类型广泛，尤其像《铁拳6》这种高端格斗游戏，比一般游戏的上手难度要大的多。对于不少操作苦手的玩家来说，火爆激烈的格斗场面固然也能引起他们的关注，但他们更倾向于选择欣赏而不是自己亲手去尝试。另一方面，掌机的操作手感是个瓶颈，许多复杂的操作在掌机上都很难实现，这严重影响到玩家的游戏体验。《铁拳6》虽然没有复杂的方向键指令，但对按键的速度和时机要求比较高，这让习惯用右手大拇指按键的玩家感到力不从心。毕竟《铁拳6》走的是高端路线，在游戏中很难实现简化指令的功能，这对新手来说又是加上了一道门槛。

另外，《铁拳6》没有保留在前作大受好评的道场模式，这也是影响其销量的一个原因。PSP的《铁拳 暗之复苏》曾取得了11万4734套的销量（世界范围超过百万），其中首发销量就有5万4764套之多，几乎是《铁拳6》的两倍。这其中固然包含有先入为主的因素，玩家面对《铁拳6》时显然没有当年见到《铁拳 暗之复苏》时的那份惊喜，但笔者认为道场模式才是本质原因。《铁拳 暗之复苏》道场模式耐玩程度相当高，玩家通过努力不断提升排名和段位，并在锦标赛中一举夺魁，这种成长和挑战的乐趣让人难以抗拒。相比之下《铁拳6》就显得枯燥了不少，单人游戏时除了打电脑还是打电脑，容易使玩家厌倦。


▲虽然PSP版画面有所缩水，但仍保持着较高的水准。

名厂大作

真·三国无双 联合突袭2

三国依旧无双不再

发售日期：2010年3月11日
累计销量：10万8611套
首周销量：4万1558套



光荣公司曾经以制作历史题材的SLG而闻名于世，但为了适应市场的需求，光荣不得不推出《真·三国无双》这个低门槛的快餐游戏品牌，原有的四大SLG品牌《三国志》、《信长的野望》、《大航海时代》和《太阁立志传》已经不再作为主打产品，甚至基本见不到原创新作了。由于“《真·三国无双》系列”的风格与《三国志》那种严谨务实的作风大相径庭，再加上光荣利用原有模型和引擎一再开发所谓“新作”的圈钱行为，许多玩家对光荣嗤之以鼻，甚至冠以“暗耻”、“魔荣”等称号。光荣除了一再挖掘《真·三国无双》的品牌价值外，又顺手开辟出《战国无双》和《无双大蛇》等，其实说到底它们不过是《真·三国无双》改头换面后的衍生作品罢了。

由于“《真·三国无双》系列”的作品实在太多，玩家对这种千篇一律的“割草机”玩法难免感审美疲劳，恰逢“《怪物猎人》系列”在PSP上大卖，因此善于见风使舵的光荣就趁机推出了《真·三国无双 联合突袭》。该系列一改“一骑当千”的传统，而是为玩家带来“攻城略池”的感受。武将也不再拥有夸张的八方向范围攻击，长枪一挥横扫牛鬼蛇神的感觉不复存在，巨大的兵器和魔兽、没有攻城、曲折复杂的地形取代了蝗虫般的杂兵，宏大磅礴的气势更映衬了玩家的渺小。三国仍是那个三国，但玩家已经不再“无双”，这种游戏风格的突变获得了不少玩家的好评，光荣对品牌的挖掘能力可见一斑，相信《战国无双 联合突袭》、《无双大蛇 联合突袭》之类作品的出现也是迟早的事情。

当年《真·三国无双》风靡之际，动作游戏大厂Capcom凭借自身强大的资本运作和游戏开发能力，效仿《战国无双》推出了《战国BASARA》，卷走了《战国无双》不少人气和市场份额。光荣也随之还以颜色，从《怪物猎人》上大肆贯彻拿来主义精神，“《真·三国无双 联合突袭》系列”的任务模式、武器合成、装备镶嵌、素材收集等系统都是《怪物猎人》的核心元素，说白了就是把《怪物猎人》中的怪兽狩猎改成了两君相争而已，因此《真三国无双 联合突袭》被不少玩家戏称为“无双猎人”。不过光荣此举并没有招致太多的恶评，因为市场上效仿《怪物猎人》的游戏不在少数，“《真·三国无双 联合突袭》系列”的“狩猎元素”并没有什么不协调感，再加上游戏的大量创新元素，和其他跟风作品一比就高下立判。

《真·三国无双 联合突袭》推出后取得了不俗的销量，首周22万7309套，累计38万4336套的成绩可以说是PSP一线游戏的水准，与整个PSP平台的系列正传相比，其销量也是最好的。但令人大跌眼镜的是，诚意满满、加入大量新要素的原创大作《真·三国无双 联合突袭2》却没有被市场承认，无论是首周销量还是累计销量都相当失败，甚至还比不上那几款PSP移植版本。论游戏品质，《联合突袭2》增加了大量新要素和新系统，画面特效也有进一步的提高，并且改善了前作同屏人数过少的问题，无论哪方面都是试水作品性质的前作所无法相比的。《联合突袭2》销量惨淡的原因众说纷纭，有不少玩家都认为是游戏剧本太过荒诞的原因。《无双大蛇》那种关公战秦琼式的穿越剧本已经很离谱，但毕竟有《真·三国无双》和《战国无双》的原作支持，玩家还能买这个账；而《真三国无双 联合突袭2》中出现的秦始皇、西王母、项羽和虞美人等角色实在让人摸不着头脑，这款游戏与其说是三国题材，倒不如说是有三国武将参与的大乱斗游戏。但笔者更愿意相信，这款游戏可能受到了同期更为成功的仿猎人游戏《噬神者》的压制。不过该系列走向品牌化应该是没有什么疑问的，2代的销量不佳也许只是一段小插曲，并不会影响到整个系列的未来前景。


▲秦始皇等人的乱入确实给游戏带来了一定的违和感。

一款成功的游戏主机，除了需要经典大作的支撑以外，也离不开各类独具特色的小品游戏的帮助，这就好比是吃西餐时既要有主菜，也少不了色拉、羹汤、甜点之类的配菜。主菜和配菜搭配食用时才会更加可口，而经典大作和小品游戏的存在才会使游戏主机的软件阵容更加丰富。小品游戏的销量往往都无法和经典大作相比，游戏媒体的评分往往也不高，但是每一款游戏都蕴含着设计者的心血，细心品味的话还是能够找到闪光点的。

特色小品

东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭

风格独特的用心之作

发售日期：2009年10月29日
累计销量：1万3387套
首周销量：7641套



《东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭》出自著名厂商Atlus之手，该厂商的规模虽然不大，但公司品牌却在玩家中有良好的口碑。“《真·女神转生》系列”是其招牌游戏，在上世纪90年代曾与《勇者斗恶龙》和《最终幻想》并称为日本三大国民RPG。

《东京鬼祓师》拥有非常独特的游戏方式——在大地图场景下是AVG的模式，玩家需要在不同的地点调查搜集情报，并和各个角色对话改变好感度，角色好感度将影响到游戏的进程和结局；到了迷宫冒险时就变成了RPG形式，迷宫的设计和美工均十分出彩，加之采用了第一人称视角，使玩家的冒险历程变得更加紧张刺激；进入战斗画面后则是S·RPG的玩法，玩家需要计算敌我双方的移动力和射程，采取步步为营的策略；在攻击怪物的时候，若使用射击武器则变成FPS形式，玩家瞄准怪物的弱点射击时可以造成更大的伤害。《东京鬼祓师》集合了AVG、RPG、S·RPG和FPS四大游戏类型的要素，在游戏业界是比较罕见的。

花札系统也是《东京鬼祓师》的一大特色，作为日本传统文化象征的花札，在游戏中扮演着至关重要的地位，有不少玩家正是通过这款游戏才对花札产生兴趣的。首先，花札是贯穿游戏剧情的主线，在剧情设定中花札具有强大的力量，它拥有使人和生物妖魔化的能力，同时还有个神秘的组织为了集齐花札而酝酿着一个大阴谋。其次，花札是推进剧情和解谜的关键道具，主角只有在取得特定花札后，利用其特殊能力解开迷宫的谜题，才能够在迷宫中继续前进，不少谜题需要连续利用多个花札的能力才能够解开，非常考验玩家的思考能力。此外，花札能够参与装备合成，合成后的武器和防具都是上古神器，玩家可以研究不同装备和花札之间的合成关系，来挑选出适合自己打法的装备。最后，花札还能作为战斗中的魔法和陷阱来使用，只有巧妙利用各种花札的效果，才能够在战斗中克敌制胜。一套花札竟然能构筑起整个游戏的系统架构，不得不让人佩服设计者的巧妙构思，在RPG中很难再找到这样的例子。

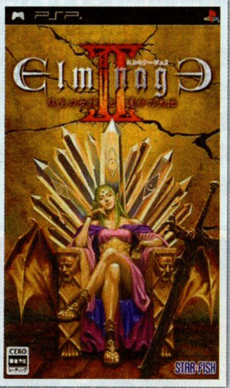
尽管《东京鬼祓师》有诸多亮点，但毕竟只是小众游戏，在“《真·女神转生》系列”都淡出主流RPG市场的大环境下，《东京鬼祓师》在PSP平台还能取得3万7千多套的销量成绩，说实话已经是非常难得了。也许并非所有人都喜欢《东京鬼祓师》这种阴暗的世界观和含蓄晦涩的剧情，但本作的素质是毋庸置疑的，Atlus一贯专注于品质和自身风格的理念也不禁让人肃然起敬。

特色小品

冬宫Ⅱ 双生女神与命运大地

酒香巷深无人知

发售日期：2009年10月29日
累计销量：1万3387套
首周销量：7641套



《冬宫》在众多RPG中并不起眼，厂商Starfish更是个名不见经传的小公司，这两点就注定了它销量惨淡的命运。《冬宫Ⅱ 双生的女神与命运的大地》能有1万多套的销量其实并不算差，毕竟系列的前两作在PSP和NDS平台都有推出过，但除了PSP的本作外，其他三款游戏平均只有几千套的销量而已，完全是小众到不能再小众的游戏。虽然《冬宫》系列名声寒微，但它的前身《巫术》却是元祖RPG的重要代表之一，而Starfish是一个90年代初就成立的游戏厂商，比现在不少大红游戏厂商的资历都要老。

尽管《冬宫Ⅱ》的销量和影响力都上不了台面，但玩过这款游戏的玩家都会发现，它的游戏乐趣并不亚于《世界树迷宫》、《风来的西林》等迷宫探险类型RPG，《世界树迷宫》和《风来的西林》都以高难度而著称，而《冬宫Ⅱ》也不例外。地形复杂的迷宫、凶猛的怪物、危机四伏的陷阱让玩家无时不刻都要保持小心，一旦团队成员的状态不佳，就要提早做好原路返回的准备，不然就可能面临团灭的命运。不过即便玩家再小心谨慎，开宝箱时中了石化陷阱导致团灭的事情还是有可能发生的，这时候也不要急于读档，而是尝试着再派出一支队伍进入该迷宫，将之前全灭团队的尸体带回城镇复活，这个系统不禁让人联想起“风来救助队”。

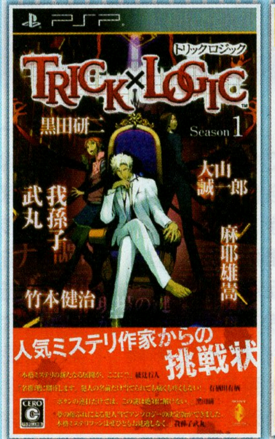
虽然迷宫冒险的难度很大，但玩家并不会因此产生强烈的挫败感，因为游戏的玩法非常自由，玩家完全能够通过自己的战术策略化解一个又一个的危机，游戏的高难度反倒给玩家提供了更大的挑战空间，这种紧张刺激的感觉在一般的RPG中可是体会不到的。游戏中允许玩家自由添加同伴成员并设定其能力，一共有12个种族和16种职业可供选择，研究种族和职业的搭配，以及职业之间的组合也是游戏的重大乐趣所在。玩家除了要强化团队的战斗能力，还要考虑在迷宫冒险时的续航问题。比如能够开锁的盗贼、能够鉴别物品的主教、能够合成物品的炼金术士在团队中也具有举足轻重的地位，至于像能够演奏乐器和抽塔罗牌的游玩者、能够施放结界的阴阳师、能够操控敌方怪物的召唤师等独特的职业，能为玩家的冒险旅途增添不少乐趣。

特色小品

诡计×逻辑 第一季&第二季

——明暗两线双管齐下

发售日期：2010年7月22日（第一季）、2010年9月16日
累计销量：1万1288套（第一季）、1万5891套（第二季）
首周销量：1万1288套（第一季）、7884套（第二季）





《诡计×逻辑》是PSP平台不可多得的推理AVG佳作，出自AVG名厂Chunsoft之手。Chunsoft以制作过众多品质精良的音响小说闻名业界，近年最著名要数《428 被封锁的涩谷》。《诡计×逻辑》两作的销量虽然很平庸，但各大媒体对其评分并不算低，游戏的品质还是有所保证的。两作游戏的剧情是相连的，发售日也非常接近，让人不禁怀疑厂商是不是故意把一款游戏拆成上下两部分来卖。

游戏的剧情分为明线和暗线两大部分，明线部分由十个情节相互独立的剧本构成，每个剧本都是由日本著名推理作家撰写的推理小说，玩家要从小说描写的情节中进行推理，找出犯人的破绽并揭穿他所使用的诡计。如果游戏仅仅是收录了这十部小说的推理游戏的话，可能并不会让玩家感到出彩，然而游戏采用了一条暗线将这十个剧本贯穿在一起，让整个剧情变得完整饱满，这是游戏别出心裁之处。

游戏的暗线剧情围绕着主角芳川树被害的案件来展开，芳川树是一名天才检察官，某次因一起迷案而被人从摩天大楼上推落，在濒死之际，他的灵魂被阎魔大王招至冥界，并被委托一项特别任务——解开人间十个尚处于谜团中的不明事件，这十个事件正是游戏的明线部分。当芳川树解开所有事件后，阎魔大王就会把他的灵魂送回人间。游戏的暗线剧情是一个名叫《暴走朱丽叶》的原创剧本，一共包含有十个章节，玩家每完成明线中的一个剧本，就会解锁其中一个章节，当玩家完成全部明线剧本后，暗线剧情的全貌也就随之展开，芳川树被害的谜团以及整个事件的阴谋，在故事的最后会得到圆满的解释。

特色小品

战国绘札游戏 不如归 乱&大乱

——不合时宜的卡牌游戏

发售日期：2008年11月13日（乱）、2010年9月9日（大乱）
累计销量：5657套（乱）、7175套（大乱）
首周销量：5657套（乱）、7175套（大乱）





《战国绘札游戏 不如归 乱》是由Irem制作的一款卡牌游戏，游戏以日本战国为背景，将卡牌游戏和战略游戏的玩法融合在一起，讲究卡牌的构筑以及阵型摆放，策略性很强。游戏中共有206张武将卡、45张传令卡和35张计策卡，每张卡的牌面图都是由日本专业插画师绘制，具有很高的美术价值。在续作《战国绘札游戏 不如归 大乱》中，卡牌总数激增到600多张，并新增了可以让武将升级的升格卡，使游戏的玩法和策略更加丰富。

玩家在进行游戏前，先要选出40张卡牌构筑自己的卡组，卡组的构成有一定限制，防止玩家一味堆砌强力的卡牌。游戏开始后，玩家先配置一张作为总大将的武将卡，然后再派出自己的武将卡，取胜条件是击败对方的总大将，或者将对方卡组的卡牌耗尽。武将卡不但拥有攻击力、兵力和移动力等基本数值，还拥有对应一种兵种属性。兵种分为僧兵、铁炮、骑兵、弓兵、枪兵、腰元、忍者和足轻这8种不同类型，移动范围和攻击范围各有特色，合理利用兵种组合是取胜之道。传令卡类似于一般卡牌游戏中的装备卡，可以使武将卡提升能力数值或附加特殊能力，计策卡则相当于魔法卡，可以单独使用。

《战国绘札游戏 不如归》作为卡牌游戏，虽然不如万智牌和游戏王那么有名气，但毕竟出自踏实的Irem之手，品质绝对有所保证，玩过这系列游戏的玩家都对其有不错的评价。尽管游戏的素质很优秀，但惨淡的销量却让厂商和玩家都感到痛心。该系列的主要问题就是定位不明确，作为卡牌游戏却发售在掌机平台本身就不合适。卡牌游戏讲究的是收集交换卡片的乐趣，以及手握卡牌的那种充实感，这些都是掌机平台所无法实现的。另外，PSP可联机游戏的选择有很多，在有限的联机时间中，《战国绘札游戏 不如归》想要与《怪物猎人》或《游戏王》来竞争也是非常困难的。其实该系列如果不是在PSP平台发售，而是作为卡牌桌游推出的话，也许会更受欢迎，不过它的规则相对于一般卡牌桌游来说略显繁琐，如果能进行精简改良的话，没准未来会有一番作为。



▲策略性十足的游戏规则。



炎炎夏日，与其出门被烈日晒得披头散发，真的还不如宅在家里玩玩游戏，顺便研究一下最近要发售的限定版和周边，定制一套省钱购买限定版的方案。现在有些厂商很喜欢推出提前预约生产的限定版，比如这次介绍的《英雄传说 碧之轨迹》就采用了完全预约生产制，需要玩家在5月底前预约才能顺利拿到，加大了国内玩家获得它的门槛。不过好在在网络发达的今天，玩家的渠道也变得越来越广，相信对于神通广大的粉丝来说什么都不是难事。下面就来看看截止至9月底前发售的部分PSP游戏相关限定版和周边。

近期PSP热门作品限定版精选



文 雷伊

《女王之门 螺旋混沌》

激乱包

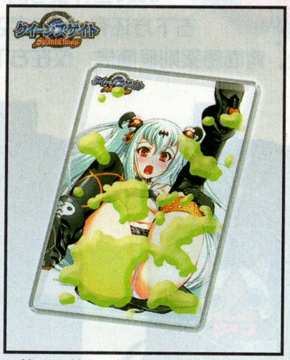


打着“擦边球”的战棋游戏《女王之刃 螺旋混沌》在PSP平台创造了不错的成绩，于是其续作《女王之门 螺旋混沌》也顺理成章地在PSP上登场了。续作有着同样美艳到让人流鼻血的“福利”内容，以及更多来自其他作品中的人气女性角色参战，看来厂商誓要将其打造成女性游戏角色界的《机战》了。

游戏的限定版名叫“激乱包”，售价高达10479日元（约合人民币870元），其中包含物品除了正式版UMD游戏一张之外，还包括了游戏角色玛珑的figma手办一个、护照保护套一个。当然，这些内容都将装在一个特制的大盒子中，而盒子上的图案也是原创的。“激乱包”中附带的玛珑的figma高约14厘米，除了手办本体之外，还附赠了几个可替换的部件，包括表情两种、眼镜一副、身体一个，另外还赠送figma的专用底座一个。值得一提的是其中的可替换身体，通过替换，该figma就能够再现角色在原作中铠甲被破坏的样子。另外，如果提前预约激乱包的话，还可以得到一个游戏的主题环保袋作为特典，正好可以用来装下激乱包的外包装，对于在店头购买本作的玩家来说非常方便。不过因为该环保袋用图太令人掩面，所以这里就不和大家分享咯。



▲“激乱包”的外包装图。



▲护照保护套。图片其实很纯洁，是你想多了！



▲整套figma所附带的内容都在里面了，包括手办本体、专用台座，以及各个可替换部件。



◀被破甲时的样子，要把表情和眼镜都替换掉才能完全再现原作的神韵。

《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G》

《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》作为“《怪物猎人 携带版》系列”的外传作品，曾经在PSP上创造了50万套以上的惊人销量。今年夏天，Capcom顺势发售了这款《艾鲁村G》，不过从目前的成绩来看，玩家的流失非常严重，也致使游戏发售两天后就大值崩售价打六折。其实在游戏发售之前，Capcom对其是非常看好的，游戏并没有获得预想中的成绩，与其内容并未达到玩家的预期有很大关系。下面还是看看本作的相关周边。

PSP配件套装

由Hori推出的这款《艾鲁村G》的配件套装内容颇为丰富，其中包含了PSP保护壳一个、UMD保护盒两个、挂绳一条，以及用来装饰PSP的贴纸一套。保护壳采用两面设计，即PSP正面的液晶屏也在保护范围之内，这样玩家就省去了贴膜这一步骤。UMD保护盒有橙色和蓝色两种款式，造型方面自然都是非常可爱。这个配件套装售价为2580日元（约合人民币215元），比那些附带了耳机的配件套装要稍微便宜一些。



▲PSP主题保护壳。



▲配件套装包装图。





◀ 可爱的艾鲁手机挂绳。





▲主题贴纸一套，不仅可以用来装点PSP，也可以贴在任何你想贴的地方。



▲两种设计的UMD保护盒。

主题记忆棒

这款容量为4GB的Memory Stick Pro Duo Mark2主题记忆棒由Capcom官方推出，售价3129日元（约合人民币260元），除了款式很Q很可爱之外，还附赠PSP用的原创主题下载码。





▲记忆棒包装图及正面图案。

主题收纳包

这款主题收纳包同样由Capcom推出，采用涤纶材质，不过在用色上采用了深色系，与游戏原本可爱的风格有些不符，这样设计的原因也许是出于深色没那么容易弄脏。收纳包全面对应1000、2000和3000三种型号的PSP主机，正面绣有艾鲁的纹章，右下方还有一个G字以提醒玩家这是《艾鲁村G》的周边。背面图案则很简洁，仅在右下方有一个蝴蝶结图案。

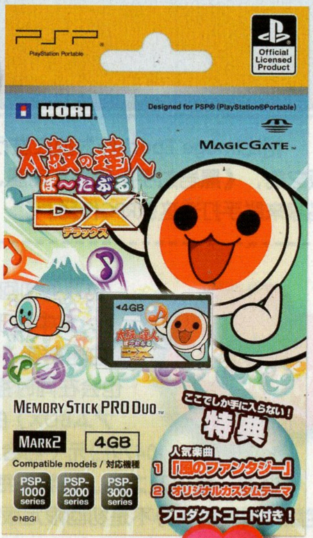


◀收纳包的正面和反面图。

《太鼓之达人 携带版DX》 主题记忆棒

最近Hori真的很喜欢推出PSP新作的主题记忆棒，不仅包括一些知名大作以及核心向“有爱”游戏，连《太鼓之达人》这样的大众化作品也难逃其“魔爪”。这款记忆棒的基本配置和其他游戏主题记忆棒保持一致，即采用Memory Stick Pro Duo Mark2为本体，容量为4GB。记忆棒正面印有游戏LOGO和太鼓图片，看起来似乎没阿宅向的主题记忆棒那么吸引人，不过这款记忆棒除此之外，还将赠送PSP用原创主题以及游戏中的演奏乐曲《风之幻想》（风のファンタジ－）的下载码，这两个下载内容都是只有购买了这款记忆棒才能获得的。这款记忆棒售价为3480日元（约合人民币290元），比市面上的相同规格的普通记忆棒要贵出很多。





▲▶记忆棒包装图及正面图案。

《无头骑士异闻录 三足鼎立 巷道》 限定版

大受好评的轻小说、动漫作品《无头骑士异闻录》在PSP上的第二款游戏就要发售了，这次的《巷道》将和前作一样发售限定版。而其中的内容除了正式版UMD游戏一张之外，还包括主人公三好吉宗的声优江口拓也演出的广播剧CD“医食同源”一张，以及游戏角色折原临也与平和岛静雄的手机挂绳各一个，售价方面则为7140日元（约合人民币590元）。附赠的物品虽说没什么特别的惊喜，不过对于女性玩家来说，只要能得到那两个手机挂绳相信已经会非常满足了吧。



▲折原临也与平和岛静雄的手机挂绳。



▲广播剧CD碟面。



▲限定版包装用图。

《新世纪福音战士 新剧场版 声音冲击》 特装版

拉长战线的《新剧场版》可以说吊足了粉丝的胃口，而《EVA》在游戏方面自然也不会落下，这款音乐游戏玩法的《声音冲击》所推出的初回限定生产版售价高达11530日元（约合人民币917元）。其中包括正式版UMD游戏一张、音乐CD一张、主题T恤、特制耳机以及特制保护套，全部内容都将放在印有“3nd Impact”的特制收纳盒中，价格虽高但也极具收藏价值。



▲“特装版”的全部内容。



▲4款供玩家下载的PSP主题。

《薄樱鬼 黎明录 携带版》 限定版

女性向游戏《薄樱鬼》的最新作自然也不会放过推出限定版的机会，限定特典中除了附赠由关智一、三木真一郎、鸟海浩辅等人气声优出演的广播剧CD“龙之介的受难”外，还包括以各个角色为主题的特制贴纸。此限定版的售价为7140日元（约合人民币568元）。



▲限定版特典CD。



▲特制角色贴纸其中一版。

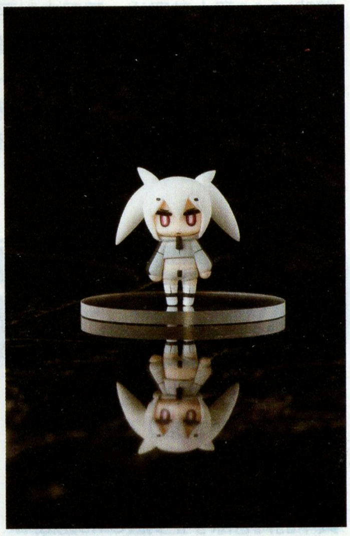
《黑岩射手 游戏版》

相比Image Epoch作为独立发行厂商推出的第一款作品《最后的约定物语》，第二弹《黑岩射手 游戏版》的群众基础显然要更为广泛。在推出游戏版之前，《黑岩射手》已经在动漫、视频领域造成了不小的轰动，因此这次首度登陆PSP非常受粉丝的期待。而厂商对于本作也非常重视，邀请了众多名家来联手打造这款RPG作品。

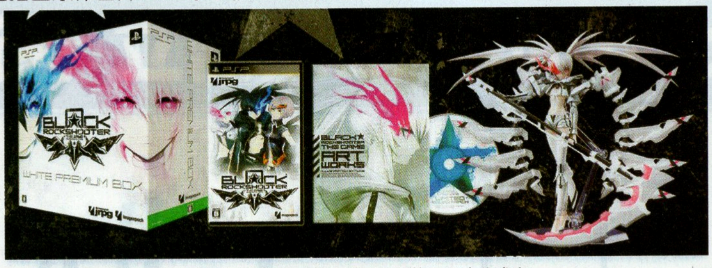
限定版

游戏的初回限定版售价6279日元（约合人民币520元），其中除了包含完整版UMD游戏一张之外，还附赠白岩射手（WRS）的手办一个。除此之外，厂商也会在同时推出名为白色珍藏盒（ホワイトプレミアムBOX）的豪华限定版。这款豪华限定版售价为10479日元（约合人民币870元），其中除了包含完整版游戏一张以及之外，还将包括其他丰富的内容。首先，这款豪华限定版中附赠的手办不是初回限定版中的迷你Q版手办，而是WRS的正常比例figma。此外，豪华限定版中还将包括由原作画师huke亲手执笔的16页的硬皮封面装订画册一本，以及限定OST一张。而这些物品，都将装在一个由huke绘制的超美丽大包装盒内。相信对于粉丝而言，这款豪华限定版有着足够的吸引力，而从其收录的内容来看，性价比其实算是挺高的了。由于两款限定版中赠送的手办不同，不知道有没有铁杆真饭为此而同时购入两款限定版呢？





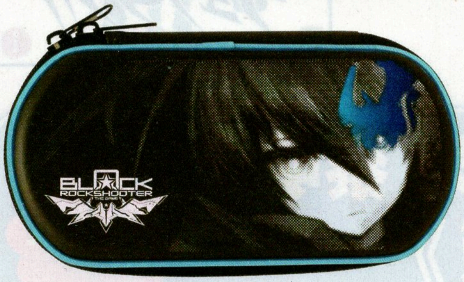
◀▼游戏初回限定版的包装盒以及赠送的WRS迷你手办。



▲白色珍藏版附带内容一览，WRS的figma十分威武！

PSP配件套装

日本周边大厂Hori将在游戏发售的同日推出以游戏为主题的PSP配件套装。这个售价为3981日元（约合人民币330元）的配件套装包含硬壳收纳包一个、PSP-3000透明保护壳一个，以及挂耳式耳机一副。硬壳收纳包上印有BRS（黑岩射手）的面部特写，除了能收纳装上了透明保护壳的PSP-3000主机之外，该硬壳收纳包还能同时装下UMD光盘两张、以及套装中附带的挂耳式耳机。挂耳式耳机采用线控设计，玩家可以更为方便舒适地调整PSP的音量。



▲硬壳收纳包上印有BRS的头像以及游戏的LOGO。



▲透明保护壳采用黑色设计，看上去颇为时尚。



◀同样造型前卫的挂耳式线控耳机，不过依往常经验来看，最好不要对其音质抱有期望。

主题记忆棒

在推出上述PSP配件套装的同时，Hori还将推出以《黑岩射手 游戏版》为主题的记忆棒。这款记忆棒本体为Memory Stick Pro Duo Mark2，容量为4GB。记忆棒正面印有游戏中的主要角色BRS和WRS的头像以及游戏的LOGO。这款记忆棒的特别之处除此之外，还在于附带了游戏的PSP用原创主题以及壁纸的下载码。至于值不值得用3480日元（约合人民币290元）的高价来购买这款容量不算很大的记忆棒，那正是对粉丝铁杆程度的考验。



▲PSP原创主题的预览图。



▲主题记忆棒的正面图案。

《英雄传说 碧之轨迹》

与《英雄传说 零之轨迹》相隔整整一年，“《轨迹》系列”的最新续作《英雄传说 碧之轨迹》即将于9月29日与玩家见面。游戏在故事上紧接着《零之轨迹》，前作中的罗伊德、艾莉、缇欧和兰迪等四位主角在本作中仍将担任主要角色，可以预计的是，“《轨迹》系列”的坑又将被越挖越深了。

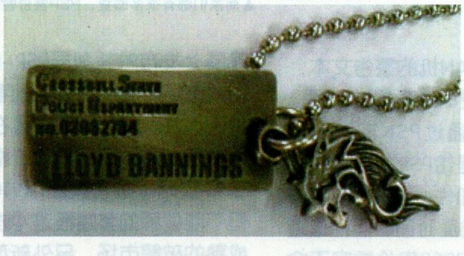
限定版

熟悉Falcom作品的玩家应该会发现，该公司近年在PSP上推出的不少作品都有限定版，限定版的内容通常就是附带广播剧CD，去年的《零之轨迹》就是如此。不过这次的《碧之轨迹》除了将按照惯例发售广播剧CD同捆版之外，还将推出一款完全预约限定版。同时推出两款限定版，可见“《轨迹》系列”主力平台从PC到PSP的转移的确非常成功。

所谓完全预约限定版，顾名思义就是只有通过事先预约才能入手的限定版。这款完全预约限定版除了将包含广播剧CD同捆版中的完整版游戏一张以及原创广播剧CD一张之外，还将特别附带游戏女主角艾莉和缇欧的高品质粘土人偶各一个，这两款粘土人偶均由Falcom方面亲自监制，因此还原度非常之高，相信粉丝看到之后一定会爱不释手。价格方面，广播剧CD同捆版售价7980日元（约合人民币660元），完全预约限定版售价9240日元（约合人民币765元），另外，只要事先预约游戏的任何版本，都可以得到迷你OST作为特典。由于完全预约限定版采用完全预约生产制，只有今年5月底前预定了游戏的玩家才能拿到，所以非常珍贵，换言之就是，如果当初没来得及预定，那么临时兴起想要的“伪非”们就只能在网上通过高价拍卖获得这个限定版了。



▲艾莉的粘土人偶。



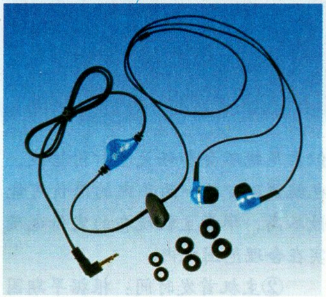
▲只有在Falcom官网预约游戏的玩家才可以得到的特典——主角罗伊德的狗牌。



◀缇欧的粘土人偶。

PSP配件套装

日本厂商Fujiwork将在《英雄传说 碧之轨迹》发售的同日，推出游戏相关的PSP配件套装，并且将以游戏中的四位女性角色艾莉、缇欧、诺埃尔、莉莎为主题同时推出四种款式。这个套装售价为3129日元（约合人民币260元），其中包含PSP收纳包一个以及耳机一副，4种不同款式的区别仅在于收纳包上的女性角色图案而已。



▲耳机上印有《碧之轨迹》的LOGO。



▲收纳包内部，可以发现该收纳包为多功能的，除了可以装PSP主机，还可以收纳UMD盘、耳机、屏幕擦等其他东西。



▲四种不同款式的收纳包，分别是艾莉、缇欧、诺埃尔、莉莎版本。

由表及里，内外兼修

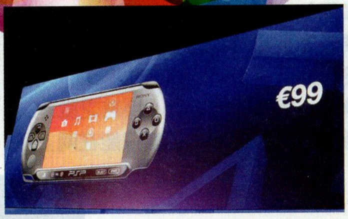
——PSP购机漫谈

距离PSP首发临近7个年头，PSP主机也迎来了历史上一个新的时刻。从2004年12月12日发售算起，到2011年6月为止，PSP全球总出货量达到7000万台，成为除任天堂以外第一个出货量超过5000万的掌机。现在，PSP主机上一共拥有3200多款UMD游戏，销量总数已经超过2亿9千8百万套。这些辉煌的数据背后都证明了PSP的成功，索尼也因此成为了历史上第一个可以与任天堂共享掌机市场的硬件厂商。至于PSP对于国内玩家的影响，更是无须多述，我们从PSP在国内旺盛的市场生命力里就能看出一切。所以即便是到现在，我们也无法找出拒绝PSP的理由，假如你还没有小P，那么怎么还不行动呢？

文 月下雪影

破解与市场

对于PSP而言，自从6.39系统被顺利破解之后，主机的价格就一直稳定。不过因为近段时间刚好赶上深圳的世界大学生运动会的开幕，按正常趋势来说，国内只要是举办这种体育盛会或是大型展会，海关的管制力度就会有所加强，其结果就是影响到国内水货主机的价格，而且这次运动会的举办地点还是水货的来源地：深圳贸易港口。所以从常理上判断，PSP主机的价格应该会有所上涨。但正所谓世事难料，或许正是因为之前的PSP全系统破解，国内水货商都有较大幅度的囤货，所以大运会并没有能给PSP带来影响。相反，PSP的价格还比大运会之前低上一些。不过其它数码产品就没有那么好的运气了，像是港版的iPhone 4、iPad 2等机器，最近都涨了100多元，现在来看，我们PSP玩家是不是很幸运呢？好了，言归正传。在接下来的一段时间，PSP主机的售价必然还会继续保持，跌价肯定是不会发生了。因为目前PSP的价格已经和日本海啸前的谷底价格相同，如果再跌商家的利润就要进一步下降了，这么做实在没必要。而且索尼在8月10日也发布了PSP的全新系统6.60，这次升级主要改进就是增加主机系统的运行稳定性，并去除了日版主机里的PlayStation Spot服务。毫无疑问，增加主机系统的运行稳定性就是对破解的又一次封杀，而且通过玩家们的研究也可以断定这个观点：索尼在6.60系统中封锁了原先存在于6.39系统以下的核心密钥漏洞。除此之外玩家还发现，目前被Dump出来的6.60系统固件暂时也无法解密，这意味着6.60系统很可能和自制系统绝缘。此外，还有很多玩家发现索尼在新系统中加入了BAN机的警告文本，这也意味着即便6.60系统被破解，索尼也有可能通过PSN实施BAN机，这一下倒是给PSP今后的破解蒙上了不可预知性。虽然PSP的新系统破解虽然仍需时日，但在最近几个月，国内的PSP售价肯定不会受到影响了。一方面国内的PSP保有量已经趋于饱和，现在购买PSP的玩家已经减少了。另一方面，目前各个商家手里的PSP货量也都十分充足，索尼虽然发布了新系统，但搭载新系统的主机离上市必然还有一段时日，在这期间，即便是没货的商家也可以去选择囤货，而这样的结果造成的市场情况，不用说大家应该也懂。至于索尼在科隆游戏展上发布的新型号PSP-E1000能否对市场产生冲击，目前看来可能性也不高。因为新型主机在破解上绝对是个未知数，虽然价格只卖到了99欧元（折合人民币910元），但不能破解的弊端很难冲击到国内成熟的破解市场。另外新型主机也只在欧洲地区进行销售，再加上阉割了Wi-Fi的设计恐怕也会让抱有完美主义情结的国内玩家不会买账。所以，PSP现在虽然迈入了新的阶段，但市场绝对不会翻开新的一页。PSP-3000在PSV正式发售之前依然会维持着“亲民”售价，1、200元的变动就是目前的极限了。



▲除了砍去Wi-Fi之外，PSP-E1000的喇叭数量也缩减成了一个。

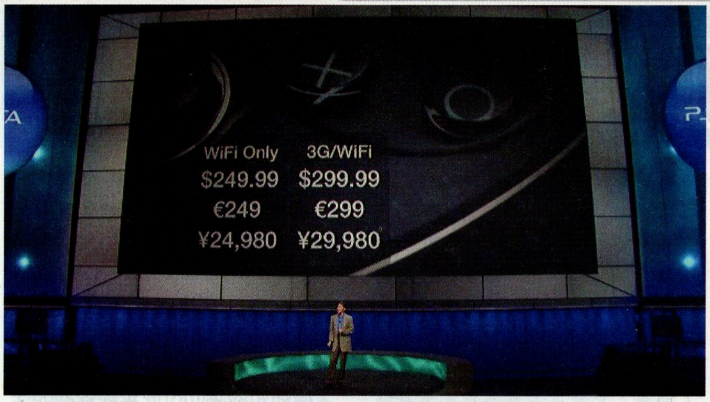

▲商家们都有很多囤货，PSP售价暂时无忧。

PSV聚焦

想必《PSP专辑》的读者里面，大多数都是有小P的玩家吧！所以对于PSV，大家应该都会有一定的关注，很多朋友现在可能对PSV已经迫不及待了。不过因为距离上市还有一段时间，所以想要购买还需要再耐心等待一下。在等待之余，我们不妨先来了解一番PSV，待主机正式发售后，也好有个准备。下面我们将以PSV为重点，来看一看PSV首发时的各方面情报。

①主机首发售价：关于价格，大部分玩家肯定已经知道了。平井一夫在E3发布会上宣布，Wi-Fi版的PSV售价是249美元，Wi-Fi+3G版的PSV售价是299美元。这和玩家之前的期待不谋而合，这也侧面证明了索尼对玩家意见非常重视。至于主机会不会降价，平井一夫已经表示，虽然3DS现在大幅度跳水，但索尼绝不会和任天堂打价格战，也就说PSV在一两年内的降价可能性不高，毕竟主机现在的定价也确实在合理范围之内。

②主机首发时间：根据早期国外网站的情报，PSV会在今年的第四季度上市，而且会率先登陆美国



▲PSV公布售价这一幕玩家们相信都兴奋不已。



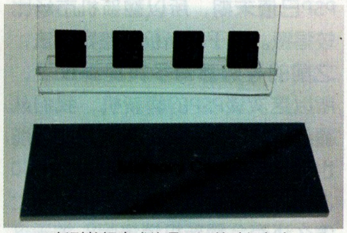
▲PSV有可能率先在日本上市。



▲索尼目前只公布了两种颜色的PSV。



▲《未知海域 黄金深渊》必然是PSV的首发游戏之一。



▲新型数据卡或许是PSV的破解起点。

市场，至于索尼的大本营日本本土和欧洲，都需要等到明年的第一季度才会上市。至于离着我们最近的香港和台湾，索尼可能会把他们的上市时间安排到明年的第二季度。而且在这些消息之后，欧洲的一家ShopTo的网站就已经出现了PSV的预购网页，上面标准的主机发售日期是今年的11月4日。无独有偶，北美最大的在线零售商Amazon也出现了PSV的预购界面，上面写到的发售日期是2011年的12月31日。不过在后来的一次媒体采访中，平井一夫又透露，PSV的首发很可能比预定的时间更晚一些，而且不会采取3DS那样的全球同步发售战略。同时平井一夫也透露了索尼可能会把PSP销售成绩并不好的北美市场押后，并将PSP热度依旧很高的日本市场首发时间提前，以完成顺利次世代掌机交接，在日本发售的同时亚洲地区也会进行小范围的辐射。所以最新的推测表明，PSV很可能会在今年年底登陆日本、香港、台湾这三个市场。而索尼的重镇欧洲和PSP市场不太乐观市场的北美肯定要等到明年了。如果是这样的话，对于想要购买首发的玩家，无疑是一个打击，众所周知美版主机的价格要比日版便宜很多，倘若北美率先上市，对于玩家肯定是最为有利的，毕竟PSV不锁区，哪种主机最便宜就能买哪种主机，而日本率先上市，其价格达到了24980日元和29980日元，换算之后比美版是贵200元人民币的，对于理智消费的玩家，肯定觉得不太合适的。其实造成这种情况的原因，平井一夫也含蓄地透露和日本地震有关，3月份的地震导致海啸致使索尼的很多工厂停业，这让PSV的很多零部件生产都没能跟上预期，索尼为此也只能暂时保证主机在日本本土和只有少量需求的港台上市了。当然目前上市地区暂时还只是推测，平井一夫表示详细的情报会在科隆游戏展和TGS展上公布。不过今年的科隆游戏展上索尼并没有透露主机的首发时间，如果在日本本土的TGS展会上公布PSV的首发日期，日版PSV在2011年底登场的可能性还是很高的。

③主机首发颜色：目前有媒体声称，索尼的PSV策划书上提及的PSV首发颜色一共有钢琴黑、陶瓷白、水晶银和淡漠灰四种。不过截止到目前为止，索尼官方只提到了钢琴黑和陶瓷白两种颜色的PSV主机，所以最后PSV首发颜色也很可能只是这两种颜色。另外因为价格的缘故，PSV最后将机身材质改为了类似于PSP-3000一样的塑料壳，不过手感一如既往地出色，这点可以放心。至于主机的发售形式，媒体表示PSV可能像PSP一样存在豪华版。豪华版里面会包括耳机、电源、AR卡片、一张PSV游戏卡和一个4GB的记忆棒。如果从配件上看，这个套装有些类似和游戏搭配的限定版主机套装，不过这里面的AR卡片很可能是不存在的，因为PSV的AR技术并不需要借助于特定的AR卡片。

④主机首发游戏：在之前的一次采访中，平井一夫表示PSV的首发游戏会在科隆游戏展和TGS上公布，不过从几次PSV的试玩会上，媒体已经把PSV的首发游戏确定的八九不离十了。这其中包括《未知海域 黄金深渊》、《反重力赛车 2048》、《小小变异者》、《真实战士》、《超级星尘Dlota》、《二维音乐》、《台球之王》、《大众高尔夫》和《抵抗惩罚》。

⑤主机首发破解：对于PSV的破解，玩家想必也非常关注。自从E3上正式发布之后，明确表示会着手破解PSV的一共有三家组织，两家来自美国，一家来自俄罗斯。出现这种情况的原因可能也是和索尼最近过多招惹Hacker有关。这三家组织目前的进度都比较滞后，其中的一家美国组织表示，目前着重研究与PSV架构相似的四核Cortex-A9处理器主板，他们是想利用类似的主板来推及PSV的架构，不过索尼在很早之前就介入了他们的破解，希望不要再继续进行下去。而另一家美国的破解组织则在E3展会上试玩主机后表示，先从PSV的新型数据卡上下手，并且也会对记忆棒的读取原理再进行研究，这样的破解思路近似于现在的PSP破解，但效率肯定要低上很多。最后的那家俄罗斯组织则干脆的表示，他们希望等到PSV发售后在着手研究，因为破解要确切的了解主板信息才可以。其实目前的大部分Hacker对此PSV的破解都不表示乐观，因为就主板而言，索尼必然会吸取PSP时期的教训，而历来的破解必定先要从主板下手，在主板研究透后，再从系统方面找出相关漏洞，然后做出促使PSV游戏或系统数据溢出的软件，最后再通过封包将代码拷贝到记忆棒上运行。虽然语言上可以很简练地描述，但实际上确是一个浩大的工程。换句话说，如果你比较期待PSV的破解，尤其是希望主机刚刚发售就能被Hacker攻克的玩家，现在可以告诉你，这是不太现实的。至少就目前而言，破解PSV肯定会花费很长时间，一两年来也都是有可能的。想象一下，防盗技术并不高超的任天堂都能在3DS上保持半年多的金身，而且还在继续下去，那么技术的索尼又怎么会脆弱呢。到了次世代掌机，我们还应摆正心态才好。

好了，现在可以来为PSV的首发做一个预算了。主机不锁区，买美版即可。考虑到3G在国内并不普及，所以普通的Wi-Fi版就够用。这样下来，Wi-Fi版的美版主机售价249美元，换算成人民币大概是1620元左右。稳定后的价格应该在1700～1800元之间。首发的话，一般要贵上一倍，稳定的时间一般在一两个月内，这是以主机供货充足且不破解的情况计算的。相关案例可以参考3DS、PS3和iPad 2，只要主机不破解不越狱货源稳定，任何产品的降价速度都是非常快的。游戏方面，索尼已经表示美版游戏价格不会超过40美元，这样表明一般游戏的的普通价格应该是39.99美元，折合人民币260元。参考3DS美版游戏在国内的价格，300～350元比较适宜。所以综合来看，你想要购买PSV，一台主机+一款游戏大概会花费2000～2100元，但这个价格要等美版主机发售一个月后才能实现。如果真要考虑首发，那么至少要备4000元，而且上不封顶。所以喜欢的玩家开始攒银子吧，到时候价格一平稳就可以直接入手了。



▲在Amazon上PSV注明了12月31日发售。

翻新机浅析

说了PSV之后，我们还是把目光放回到PSP身上。因为现在到了PSP已值末期，所以翻新机市场比较猖獗。关于翻新机的鉴定方法，之前的导购都有多次提到过了，所以这次谈PSP的翻新机，我们从翻新机的种类说起。其实现在可能也有玩家会疑惑，毕竟PSP在6.60发布之前已经被全线破解，市场上怎么还有会翻新机销售呢？关于这点，最大的原因无非就是利益驱动，不太客气地说，国内90%以上的电玩店都曾经卖过翻新机，只不过在现在这个阶段，翻新机的销售比例少了很多，但绝对没有达到绝迹的那种程度。一般来说，出售一台全新PSP，现在这个阶段纯利润封顶也就150元，但卖翻新机，怎么说也有250元，不信你可以到附近的电玩店去问问PSP的回收价格，要是比800元高，那就算是你赚了，一般这种回收都是出价六七百元，甚至更低。所以你无论在哪里购机，检查一下机器都是必须的，尤其是还兼职回收主机的地方，以免上当受骗。下面我们来介绍下翻新机的三种类型。

第一种类型，是索尼的官方原厂翻新机。这种机器是由索尼来控制把关的。详细地说，就是索尼把无法维修的一些机器，或是经销商回收的主机拿回到生产线，排查出故障后替换损坏的配件，重新进行一次组装，然后再经过检测出厂。不过因为主机内的部件有新有旧，所以索尼并不能把它当作全新机来卖，这时候索尼会使用白色的包装，并在上面印上“FACTORY REFURBISHED”的字样，意为工厂翻新。这种机器虽然是翻新机，但质量却丝毫不马虎，可以说和全新机无疑。而且，一般来说，国内市场也是见不到此类主机的，商家即使收到这种机器也会直接拿来充新，不过好在质量有所保证，买到也不需担心，毕竟索尼还是严格把关生产的。关于鉴别方法，目前几乎没有，不过因为此类主机多以美版为主，所以只要不选择购买美版主机就行了。另外此种主机也多以PSP-1000为主，PSP-3000时代、几乎非常少见，购买PSP-3000的玩家也无需担心。

第二种类型，是批发商统一翻新的PSP主机。这种主机曾大量出现在6.20系统尚未破解之前，在之前几辑的《PSP专辑》市场导购里提到的翻新机鉴定也多以此种主机为主。当初很多贴着保鲜膜的“全新”5.03系统PSP-3000基本上就是此类翻新。当然，这种主机目前在市场也是很多的，它的主要来源是深圳贸易港口，更确切地说是从香港运到深圳的。在香港那里，有很多专门负责翻新主机的厂商，他们采用流水式作业，使用高仿外壳+回收主机进行统一组装，但不会像索尼一样进行质量检测，而且各厂商从业人员的水平也是良莠不齐，所以这种机器虽然是大规模的翻新，但质量肯定没法和官方翻新机相比。此类翻新机主要提防的要点还是外壳缝隙、接口氧化情况等等，另外依旧要注意美版主机，同样港版也在此类翻新范围之内，不过较少。

第三种类型，也是最后一种类型，实际上就是各商家自己翻新的主机。这种翻新机的质量肯定是最差的，但同时肯定也是最好辨认的。翻新机的机器来源，主要是个人回收，当然也有部分技术高超的商家可以自己购买“洋垃圾”主板自己维修后翻新。无论怎么样，机器的质量肯定是糟糕得很。另外，商家还有比较高超的一个贩卖技巧，多以淘宝商家为主，比如翻新的机器，质量并不满意，他们可以当作14天机出售，这样即便有瑕疵，也都可以直接用此理由搪塞，而且出手14天机还可以借此缩短保修时间，为的是今后能再多赚一笔。所以玩家千万不要贪图小便宜去买14天机，现在的新机器已经很便宜了，为了一两百元的差价实在是不值得。无论从哪个角度来说，这种商家自己翻新的机器都不要买，毕竟比起上面两种“大规模有组织”的翻新，这种小作坊式的操作肯定让人不敢恭维。机器的鉴别情况，因机而宜，排查仔细一点肯定可以看出来，在购机的时候建议不要从也贩卖14天机的商家那里买，原因上面已经提到，所以你懂的！

另外，玩家在购买主机时也要注意一下，因为机器是死的，人是活的，有的时候商家卖翻新机会不停地和你唠叨以此来转移你的注意力，让你发现不到机器的问题。比方说，商家要卖的这台翻新机在耳机接口上有氧化痕迹，但这个时候，“灵活”的商家会拿着机器给你看USB数据接口，这么看起来OK没问题，非常干净，这一下就把要检查耳机接口的事情给忘了，等你付款买下主机，商家就成功的进行了一次“危机营销”。所以买机器的时候切记不要被商家牵着鼻子走，以免落入翻新圈套。当然，对于翻新机这个市场，我们也要正确看到，毕竟在某个特殊时期，譬如刚才提到的6.20系统未破解之前，商家卖一卖还是可以理解的，这个社会大家混口饭吃都不容易。不过现在要是还卖翻新机，那这商家的RP也就有点低了……总之，买机要细心，切记切记。



▲市场是见不到这种原厂翻新机的。


▲随便找些工具和高仿外壳就开始翻新了，质量怎么信得过。

购机中的忌讳

既然文章的主题是《PSP购机漫谈》，所以这次除了介绍PSP市场方面的情况之外，我们也来聊一聊到底应该如何购机。相信这种技巧性的问题在之前的所有导购里也都没有提过到。这是一次新的尝试，也是一种改变，希望玩家也能从中了解到一些购机常识。这次介绍的技巧是以商家的角度出发，说一说他们对买家们的忌讳。要问为什么从他们的角度来说，理由很简单。在购机中，玩家看似主动，实际被动。虽然手里拿着银子，可以决定在哪里买，但是如果一些行为不得当，遭到商家反感，无论你在哪里买，商家都有可能把次品卖给玩家，这种行为是潜移默化的，而且你很可能也是毫不察觉。所以为了避免商家这种隐性的操作发生，给商家一个不错的印象，反而有助于让你买到好机器，如果运气好，说不定也能交到一个朋友。从另一种角度说，这也算是一种避免买到翻新机的好方法。

忌讳之一：商家首当其冲的忌讳，就是随便摸东西。现在很多卖家都是开放式的格局，你可以走到里面随便的挑选一些周边，但这种设计也会让一些玩家禁不住去摸一摸这些周边。在其他正规的地方这是没问题的，但是放到这种地方，商家就会很反感。其实他们并没有恶意，但是从商家本身的角度来看，这种小本生意很怕别人顺手牵羊，虽然99%的玩家都是没问题的，但依然会有1%想着不劳而获，所以各个商家也都十分戒备。其实逛这样的店铺，最好的办法就是只看不碰，以免商家对你行为不高兴，给你故意报高价，让你尽快离开。



▲开放式的店铺比较忌讳随便拿东西看。

忌讳之二：乱砍价。需要注意的是这个乱字，因为现在的主机市场，无论是平面媒体，还是网络，都已经把主机报价透明地摆在玩家眼前了，但这对于商家来说就不能算是一个好消息。有的时候碰到朋友不止一次抱怨网媒、平媒把价格搞得太低，导致有的玩家来乱砍价。因为在这其中的很多玩家依然坚信在这些报价背后商家还是有很多利润可图的，所以再砍上一些也没问题，有的玩家甚至想把这些利润砍光，这种问题尤其以没经济来源的学生为主。举个例子来说，比如说这辑《PSP专辑》给出的PSP-3000报价是1200元，如果商家报价到1300元，适当的进行砍价是必须的，这个价格绝对是高了的，但如果商家已经直接报到1200元甚至还要低一点，那就不要再去砍价了，这么下去就是乱砍价。虽然有的时候可以把价格砍下来，但是商家照样会在周边配件上狠狠地宰你一下，有时候主机也卖给你翻新的了。所以与其在机器的价格上争执倒不如把砍价的侧重点放到配件上，这样成功率更高，而且还不太容易遭到反感。于商家还是玩家都是一个能够接受的结果。

忌讳之三：挑三拣四。买机器的时候，有的玩家会让商家多拿几台来选，这种行为是没问题的，不过如果你把这几台机器挨个挑了一遍，提出各种小毛病，并想以此来"恐吓"商家给你便宜一些的话，就很可能招到卖家的反感了。无论谁卖东西，都不希望别人说自己的东西不好，这是显而易见的。买家挑来挑去最后还都挑出问题，卖家必然不想给你折扣了。这种现象在MM们买衣服的时候经常发生，但在买主机的时候切记就不要用了。如果都觉得不满意，干脆扭头换一家，不去上当，也不要给他们反感的机会。

忌讳之四：问题过多。很多新手玩家在第一次购机时都喜欢问很多问题，比如说买了机器给不给装游戏，你们都有什么游戏，这个贴膜多少钱，管不管贴，那个包包多少钱，怎么卖的。这些问题虽然听起来都没太大毛病，但是要是一直问题下去，商家肯定就烦了。而且要注意的是，购机前不要问太多，简单几个问题，重在精。问好保修多久、售后怎么处理，出了什么问题可以得到保修这些。至于以后管不管装游戏什么不太主要的问题，可以放到之后再问，问好最主要的，等你决定买了的时候再细问一些，不要一开始就把想知道的一口气全说出来，这样遇到急性子商家肯定就要坑你了。

基本上，做好以上四点之后，就算一个文明的买家了。同样这些技巧也适用于购买其他游戏主机和数码产品，记得"己所不欲勿施于人"，在购机的时候，只要不太招人厌烦，商家也就不会动邪念来卖翻新机了。当然也有很多商家本身就素质低下，对付他们的办法就是掉头走人，不要和这种人打交道，以免坏了我们的购机心情。最后祝所有玩家能购机愉快！



▲商家一次拿出很多PSP时不要以挑毛病来划价。

PSP-3000型组合套装		
	品牌&型号	价格
主机	PSP-3000（钢琴黑，6.39系统）	1200元
记忆棒	PSP专用红黑HX超高速16GB记忆棒（组装）	138元
贴膜	北通屏幕贴膜PSP-3000	20元
保护壳	北通中国风PSP晶透水晶保护盒	48元
数据线	北通USB数据线	28元
总计		1434元

PSP go型组合套装		
	品牌&型号	价格
主机	PSP go（钢琴黑，6.39系统）	980元
贴膜	北通PSP go保护贴膜	38元
保护壳	北通钢牌EVA硬包PSP go版	48元
总计		1066元

正版游戏报价	
预定类游戏：	
《最终幻想 零式》（日版）	580元
附注：10月13日发售	
《初音未来 女歌手计划 扩张版》（日版）	400元
附注：11月10日发售	
近期瞩目游戏：	
《信长之野望 苍天录 威力加强版》（日版）	450元
《创造球会7》（日版特典）	450元
《女王之门 螺旋混沌》（日版）	450元
《太鼓之达人DX 携带版》（港版）	280元
《解放之刃 雷克斯》（日版特典）	450元
附注：特典包括游戏中登场人物的人设卡片八张	
《高达回忆 战场的记忆》（日版）	440元
《斯坦因石之门》（日版特典）	640元
附注：特典包括主角冈部伦太郎所穿着的专用白衣制服和拖鞋各一个	
《纸盒战机》（日版特典）	480元
附注：特典包括《纸盒战机》原装模型一个	
《秋叶原之旅》（日版）	480元
《第二次机器人大战Z 破界篇》（日版）	580元
《第二次机器人大战Z 破界篇》（限定版）	680元
附注：特典包括UMD收纳盒、《机战Z》及《机战Z Ⅱ》制作花絮和原创主题下载码	
经典作品：	
《王国之心 梦中诞生 最终混合版》（日版）	480元
《潜龙谍影 和平行者》（港版）	280元
《战神 斯巴达幽灵》（港版）	240元
《横行霸道 自由城故事》（港版）	180元

其他主机以及周边详细参考价格：	
主机	价格
PSP-3000主机（6.39，黑白）	1200元
PSP-3000主机（6.39，彩色）	1350元
PSP go主机（6.39，黑白）	980元
网卡	价格
WIFILINK迷你神卡	118元
盟区战卡	128元
周边	价格
PSP-2000新型摄像头（带MIC）	298元
PSP GPS适配器	420元
PSP-2000原装TVOUT色差线	280元
PSP-2000组装TVOUT色差线	50元
PSP-2000原装线控耳机	220元
PSP-2000/PSP-3000锂电池（高仿）	50元
PSP-2000/PSP-3000锂电池（原装）	98元
PSP-2000/PSP-3000电源适配器（高仿）	28元
配件	价格
PSP-2000/PSP-3000彩条包（高仿）	25元
PSP-3000专用Hori膜（原装）	58元
北通保护胶套	38元
北通水晶盒	36元
北通USB数据线	28元
北通色差线	68元
北通魔方炫音	108元
北通灌电金刚	98元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通中国风PSP厚硅胶保护套	58元
北通中国风PSP晶透水晶保护盒	48元
北通中国风EVA硬PSP版	58元
北通PSP go保护贴膜	38元
北通PSP go防窥保护贴膜	58元
北通钢牌EVA硬包PSP go版	48元
记忆棒	价格
8GB极速HX组棒	78元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	138元
16GB原装HX记忆棒	398元

本文价格更新截止至2011年8月15日，各地行情不一，仅供参考。

PSP全面破解指南

※本栏相关录软件已收录于光盘“VIDEO_TS/PSP/PSP_Hack”中

文 月下雪影

时隔3个月，索尼将PSP的系统版本从6.39升级到了6.60。这段时间算起来说长不长，说短不短。毕竟6.39系统发布不久后即遭破解，PSP全系列主机因此全身告破，这对于近期在反破解力度上有所加强的索尼来说，时间确实有点长。但考虑到索尼还要顾及PSV的上市布局和PS3的后期发力，三者不能同时兼顾，所以这个时间也显得有点短。不过无论如何，从玩家的角度考虑，破解绝对算得上是件益事。既能丰富PSP本身的多媒体功能，又能借助模拟器享受其他平台上的游戏，何乐而不为呢。所以，在接下来的这篇文章中，我们就简单地为大家介绍一下近期PSP主机破解的动态和方法，希望玩家能借此充分发挥小P的机能，下面Let’s Go!

当前破解现状

如果是早些时候动笔，PSP还处于6.39系统时代，那么一句话就可以概括当时破解情况，即所有主机刷到6.39都能破解。不过到了现在，6.60系统已经发布，所以当前需要用两句话来概括破解现状：PSP-1000和PSP-2000 v2版主机可在6.60系统下破解，其余主机只能在6.39系统下破解。如果还不明白，可以参考下面的机型破解指南。

·PSP-1000 & PSP-2000 v2主板主机：6.39系统可刷写6.39 PRO-B8进行破解。不幸升级到6.60系统的玩家可以刷写6.60 ME系统进行破解。

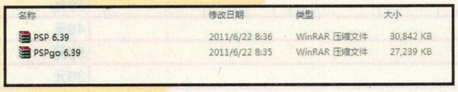
·PSP-2000 v3主板主机 & PSP-3000 & PSP go：6.39系统可刷写6.39 PRO-B8进行破解。在笔者完稿前，升级到6.60系统的玩家暂时无解。

下面请手持机器的玩家对号入座开始本次的破解旅程吧。

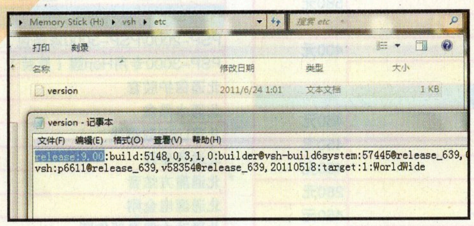
6.39系统破解篇

A.升级官方6.39系统

1.在刷写6.39自制系统之前，我们必须先把主机的系统版本更新到官方的对应版本才可以。相对应的升级包已经在光盘里提供了，PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000用户在官方系统文件夹下找到“PSP 6.39.rar”，将其解压并拷贝到记忆棒根目录覆盖同名文件夹即可。PSP go用户则解压官方系统文件夹下的“PSP go 6.39.rar”到记忆棒根目录覆盖同名文件。拷贝成功之后，在PSP主机上找到相对应的升级程序并按照提示操作即可完成升级。



2.可能还是有很多玩家是从5.50 GEN-D3或5.50 Prometheus-4进行升级的，这部分玩家如果遇到“此PSP的系统文件是版本9.90。不需要进行升级”的提示，请按如下操作解决。在系统界面下按SELECT键调出VSH菜单，然后将第三项“USB DEVICE”改为“Flash 0”，接着把主机连接至电脑打开Flash0下的\vsh\etc文件夹，在里面找到version.txt，双击打开在第一行找到“release:9.90:”，将其改成“release:5.50:”后保存退出。接下来断开USB连接，按SELECT键调出VSH菜单把“USB DEVICE”改回到“Memory Stick”，再进行升级即可。

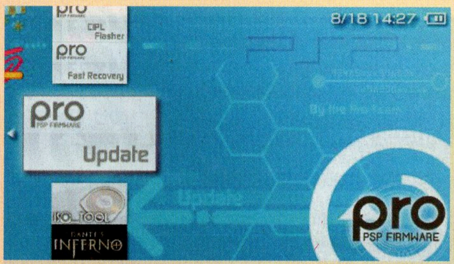


B.刷写6.39 PRO-B8自制系统

1.自制系统6.39 PRO中目前分为两大类，6.39 TN和6.39 PRO。前者截止到目前只发布过6.39 TN-A一个版本，且运行游戏时需要额外的补丁，不太符合国内玩家的使用习惯。所以在自制系统里面，下面将介绍6.39 PRO系统的刷写方法和使用事项。目前最新的PRO自制系统为6.39 PRO-B8，光盘中提供的就是这个版本。在自制系统文件夹中，找到“6.39PRO-B8 简体中文.rar”将其解压，其中包含三个文件夹。PSP文件夹是我们要用到的，把它拷贝到记忆棒根目录进行覆盖。procfw文件夹是自制系统的源代码，sdk文件夹则是开发工具包，都和我们无关，不需要进行拷贝。

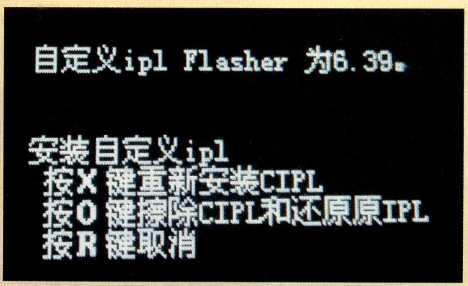


2.现在，回到PSP主机上，打开“游戏”→“Memory Stick”可以看到三个和PRO系统有关的文件。标注“Pro Update”的是自制系统安装文件，点击进入，按×键即会开始安装，之后主机便会自动重启，重启后在“设定”→“主机设定”→“主机信息”里看到系统6.39 PRO-B8表示刷写成功。如果想要卸载自制系

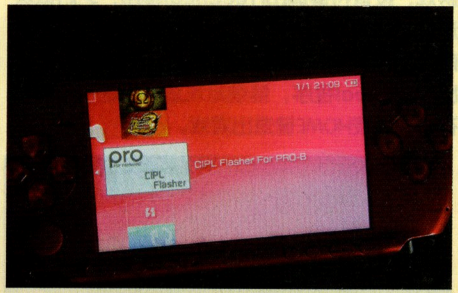


统，同样要进入“Pro Update”程序，按△键即可，L键则是重新安装一次系统，R键是退出“Pro Update”程序。

3.对于PSP-1000和PSP-2000 v2主板的玩家，如果想要变成开机后无需再次破解的完美破解，可以点击“CIPL Flasher For PRO-B”这个文件，它是自制系统固化补丁（Permanent Patch）的升级版，使用它之后PSP-1000和PSP-2000 v2主板主机关机后再开也是6.39 PRO-B8系统。但如果你是PSP-2000 v3、PSP-3000、PSP go的玩家，千万不要使用这个固化补丁，否则主机会变成板砖，无法开机，而且没有补救措施，切记。说起“CIPL Flasher For PRO-B”的安装方法，步骤很简单，进入程序后按×键就行，不想安装可以按R键退出。在安装完“CIPL Flasher For PRO-B”后想要卸载，那么再进一个程序按○键即可。需要注意的是，如果你在安装了固化补丁后，开机不想进入自制系统，那么可以按住Home键开机，这样就是原版的6.39系统了。另外安装固化补丁后，可以按R键开机进入到恢复模式，这是非完美主机不能实现的。至于PSP-2000 v3、PSP-3000、PSP go这部分开机需要重新破解的玩家，可以在开机后选择“639 PRO-B Fast Recovery”进行快速破解，操作也很方便，要想进恢复模式的话，按SELECT键调出VSH菜单，选择“RECOVERY MENU”就行了。

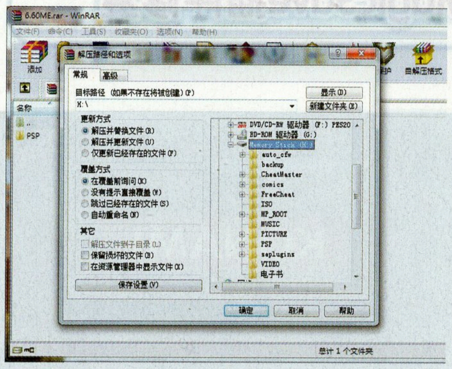


4.在刷写好自制系统后，建议PSP-2000 v3、PSP-3000、PSP go玩家把记忆棒/PSP/GAME中的CIPL_Flasher文件夹删除，以免发生误操作导致主机变砖。PSP-1000和PSP-2000 v2用户如果使用了固化补丁，那么请不要随意进入“Pro Update”卸载自制系统，即便想卸载也要先卸载固化补丁再卸载自制系统，以免发生错误。



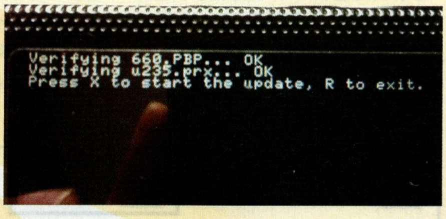
6.60系统破解篇

刷写6.60 ME自制系统



1.PSP-1000和PSP-2000 v2主板主机的玩家，除了6.39 PRO-B8自制系统之外，还可以选择使用6.60 ME自制系统。不过ME自制系统在功能上和PRO相比还是有些欠缺，比如游戏读取速度等等，所以仅推荐给尝鲜的玩家使用。刷写6.60 ME自制系统的过程比较简单，从自制系统文件夹中找到“6.60ME.rar”，解压后直接拷贝到记忆棒根目录覆盖同名文件。

2.接着回到PSP主机上，选择6.60升级程序，此时主机会校验6.60系统文件和u325插件，两个全部显示OK后，即可根据提示按×继续操作，主机此时会进入索尼的官方升级界面，不用担心，这不是升级到官方系统，所以按照提示操作就可以了，升级完成后可以在“设定”→“主机设定”→“主机信息”里查看自制系统信息。另外，目前的其他一些自制系统不能正常的升级的到6.60 ME自制系统，它们都包括6.37 ME、6.20 PRO-B4和6.35 PRO-B4，使用以上三种自制系统的请更新到其他版本再刷写6.60 ME。升级中出现“此PSP的系统文件是版本9.90。不需要进行升级”提示的，请参考“6.39系统破解篇”中的相关内容进行操作。



修复升级后的损坏存档

很多老玩家之所以迟迟不愿意升级自制系统，多半是由于从Prometheus或GEN自制系统升级到PRO自制系统，一些游戏很可能会发生存档损坏的问题。辛辛苦苦几十小时的游戏记录，因为一次升级就灰飞烟灭，肯定是谁都不愿意看到的。所以升级结束之后，我们还需要解决“善后”问题，拯救损坏的存档便是其中之一。

在介绍方法之前，先来说说发生存档损坏的原因。通常情况下，存档发生损坏是因为函数不对应的关系。索尼在6.00-6.60系统中新增了函数值sceMemUserForUser_35669D4C，它的作用是设定游戏编辑时的SDK版本号，这样一来，凡是要求6.00-6.60系统才能运行的游戏就都会调用这个函数进行存档。而你之前的系统版本5.50 GEN-D3或是5.50 Prometheus-4是不存在这个函数的，而开发者为了能在游戏存档中调用此函数，就将5.50系统中的sceMemUserForUser_7591C7DB函数的NID名字直接改成sceMemUserForUser_35669D4C，这样一来问题就出现了，因为sceMemUserForUser_7591C7DB函数的名称被改，所以凡是调用这个函数的游戏都会无法正常运行，而使用5.50 GEN-D3或5.50 Prometheus-4玩到的6.00-6.60系统游戏也会因为存档本身的Gamekey错误而无法在新版的PRO自制系统上运行，所以想要从根本上解决这个问题，就必须要修正存档本身错误的Gamekey才行。下面我们就来尝试修复损坏存档的Gamekey吧。

A.稳妥的办法：使用SED进行修复

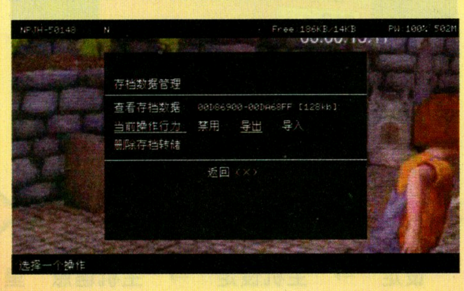
①导出Gamekey

1.修复损坏存档的Gamekey，必然先要把损坏存档中的Gamekey导出来，这是一个非常简单的逻辑。导出Gamekey需要用到的软件是FreeCheat，玩家可以在光盘中的存档修复文件夹中找到。FreeCheat的安装稍微复杂一些，需要先把存档修复文件夹里的“FreeCheat.rar”解压，然后将解压出的两个文件夹FreeCheat和

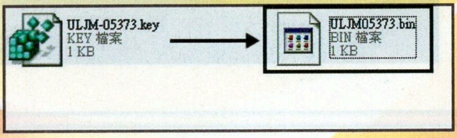


seplugins拷贝到记忆棒的根目录。之后你还要进入PSP的恢复模式，在里面选择“Plugins”，依次开启里面的三个插件（状态为Enabled时是开启）才算安装成功。

2.修复存档之前，先要把显示已损坏的存档拷贝到电脑上做备份，然后顺手删掉记忆棒里的损坏存档。现在回到PSP上，进入存档损坏的游戏，按音符键调出FreeCheat程序，之后依次选择“内存管理”→“存档数据管理”→“当前行为操作”→“导出”即可。下面按×键退出FreeCheat程序，继续游戏直到新建一个游戏存档，再按HOME键退出游戏。

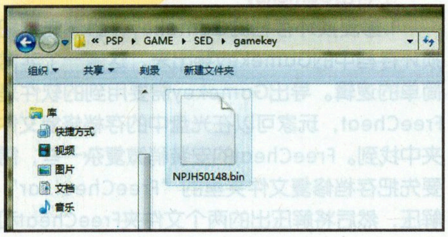


3.好了，下面回到电脑继续操作，把PSP连接到电脑上，进入记忆棒里的FreeCheat/SAVEDATA文件夹，找到扩展名为key的文件，用电脑重命名把.key改成.bin，然后去掉中间的“–”，这样一来，这个扩展名为bin的文件就是游戏的Gamekey了。如果你隐藏了文件的扩展名，不能查看到.key，那么你需要双击“我的电脑或计算机”，打开最上面的“工具”→“文件夹选项”，切换到“查看”选项，把高级设置里面“隐藏已知文件类型的扩展名”一项的勾去掉才可以。Windows Vista/7用户看不到“工具”需要点击勾选左上角的“组织”→“布局”→“菜单栏”。

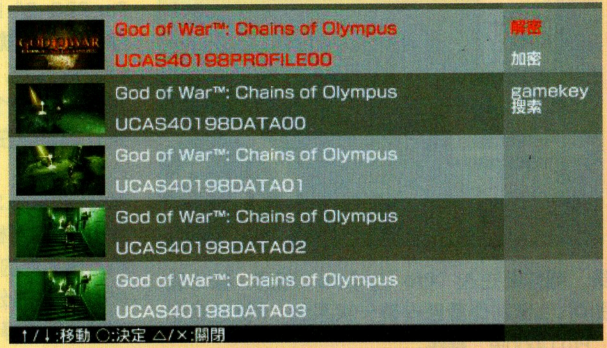


②修复存档

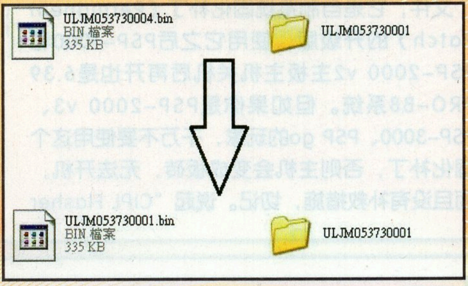
1.现在把刚才备份的损坏存档放回到记忆棒的PSP/SAVEDATA目录下，覆盖新建的游戏存档。接着再把光盘中存档修复文件夹里的“SED.zip”解压，将解压出的PSP文件夹拷贝到记忆棒根目录覆盖。最后再把导出来的Gamekey放到PSP/GAME/SED/gamekey文件夹下。现在断开PSP连接，回到PSP上操作。



2.在“游戏”→“Memory Stick”里打开刚才拷入的SED程序，然后找到无法读取的游戏存档，按△键选择解密，解密完成后退出软件，再到“游戏”→“管理存档数据”下找到损坏的游戏存档，按△键选择删除。最后回到存档损坏的游戏，再新建一个游戏存档，位置最好与损坏存档的位置相同。

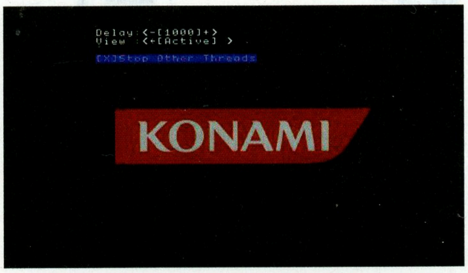


3.完成后到SED程序里，找到新建的存档，按△键选择加密，加密完成后存档即修复成功。现在进入游戏看看之前的存档吧！另外如果在加密时出现“解密済データありません”的问题，这表明解密后的文件夹名称和存档文件夹名称不一致。你需要在记忆棒中的PSP/SAVEDATA文件夹里找到解密存档的命名，记住后回到记忆棒根目录找到扩展名为bin的解密存档数据，之后把这个文件的命名改成解密存档的命名就行了。这样存档文件夹和导出的解密存档数据名称一致，“解密済データありません”的问题也就不会出现了。



B.简单的办法：使用MagicSave插件修复

1.除了使用SED修复存档之外，你还可以借助“MagicSave”这个小插件修复存档。不过MagicSave插件在光盘中并没有提供，你需要搜索下载才可以。所以下面也只简单说一下使用MagicSave插件修复存档的操作。在安装好MagicSave插件后，进入存档损坏的游戏，同时按音量键+、–呼出MagicSave插件。先按×键进入“Menu Option”，然后再按×键选择“Stop Other Threads”锁定按键。这样你在MagicSave插件上的操作就不会同时反映到游戏当中了。



2.接着按△键回到MagicSave主菜单，按×键进入“Save Data”，选择“Read Invalid Data”，然后“[ ]Enable”上按×键勾选，之后按△键回到游戏，如果成功，此时就能读取游戏的损坏存档了。如果依然显示失败，需要更改“[ ]Enable”界面下“SFO File”和“Decrypt”的类型，因为游戏各不相同，所以挨个测试就可以了，通常“SFO File:<[Type 2]”和“Decrypt:<[type 3]”的搭配就能读取损坏存档了。在读取存档成功后，记得存储一个新存档，最好不要覆盖损坏的存档，以免记录丢失。当然，因为这种方法只是强行读取损坏的存档，有的存档即便新建一个，依旧会提示损坏，出现这种情况只能无视，毕竟这种方法是治标不治本的，完美主义者建议使用第一种方法修复存档。



ISO TOOL程序使用简介

1.ISO TOOL作为PSP上最为简便的游戏破解工具，算得上是每个玩家都必备的。目前的ISO TOOL最新版本是1.978，分为官方系统使用和自制系统使用两个版本，下面的介绍以自制系统版本为基础，使用官方系统版本的玩家也可进行参考。无论是官方系统还是自制系统使用，软件的安装过程都是一样的，把光盘中ISO TOOL文件夹中的对应压缩包解压，拷贝到记忆棒根目录覆盖同名文件就算OK。

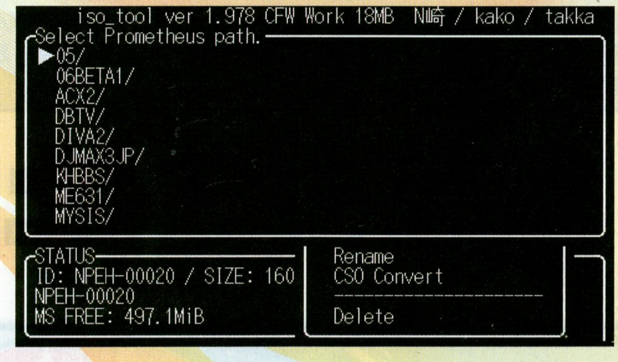




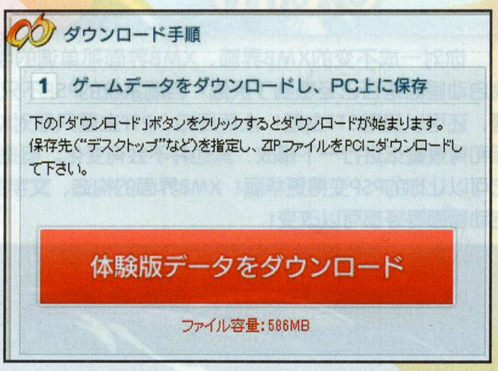
2.软件会默认识别出记忆棒中ISO文件夹内的所有ISO文件。选择任意一个ISO文件会弹出ISO TOOL的使用菜单，它们的功能从上至下分别是：

选项	功能
Patch Prometheus	为ISO文件打Prometheus补丁，但需要先解密EBOOT
Make PIL—ICON	在XMB见面建立当前ISO游戏的快捷方式，主要应用于不支持游戏的TN自制系统
Convert Fake_UP	将ISO游戏转换成官方认证的PSN游戏，游戏可在官方系统下直接运行
EBOOT decrypt	对当前ISO文件的EBOOT进行解密，让提示80020148的游戏可以顺利运行，主要适用于6.10系统前的游戏
Recovery EBOOT	还原游戏EBOOT，解密游戏EBOOT时进行过备份才可以使用
Madia Install	将游戏的加速文件安装到记忆棒上，主要针对于正版UMD用户
Game Update	升级游戏数据，只对应有DLC的个别游戏
Make GetUpdater File	制作游戏升级文件，制作后的文件可用于升级游戏数据，主要是正版用户使用
Rename	修改选中ISO游戏的命名，OSK是直接修改当前命名，UMD ID、Japanese、English是分别用ISO文件的UMD ID、内置日语名称和内置英语名称来对游戏进行重命名
CSO Convert	把当前ISO文件转换成CSO压缩文件，内置9个压缩等级，9为压缩率最高文件最小，1为最低文件最大。不过因为压缩时间太长，不推荐在PSP上操作
Delete	删除当前选中的ISO游戏文件

3.在Patch Prometheus中，共有15种Prometheus补丁，作用如下：



- 05：Prometheus补丁第五版
- 06BETA1：Prometheus补丁第六版
- ACX2：《皇牌空战X2》专用补丁
- DBTV：《龙珠 组队战》专用补丁
- DIVA2：《初音未来 女歌手计划2》专用补丁
- DJMAX3JP：《DJMAX3 携带版》日版专用补丁
- KHBBS：《王国之心 梦中诞生》专用补丁
- ME631：集成6.31系统模块的Prometheus补丁，适用于大部分游戏
- MYSIS：《我的妹妹哪有这么可爱》专用补丁
- 000：《假面骑士 巅峰英雄 000》专用补丁
- Prometheus3_V3：Prometheus补丁第三版V3
- Prometheus3_V4：Prometheus补丁第三版V4
- Prometheus4：Prometheus补丁第四版，《怪物猎人 便携版 3rd》专用补丁
- SRW_Z：《第二次超级机器人大战Z 破界篇》专用补丁
- TOTWRM3：《世界传说 光明神话3》专用补丁



4.Convert Fake_UP的功能是把ISO文件转换成PSN游戏，但需要使用到PSN游戏，请先从网上找到一个较大的PSN试玩游戏，因为伪装的ISO游戏文件大小不能超过试玩的PSN游戏大小，否则会出现错误。目前最大的是《梦幻之星 携带版2》，推荐使用，可以从官网：http://phantasystar.sega.jp/psp2i/trial/download/上下载。下载好后，将试玩版中的EBOOT.PBP文件重命名为NP.PBP，DAT文件改成fake_np.DAT，两个文件都放到记忆棒中的PSP\GAME\iso_tool\DATA\fake_np目录下，没有此目录的玩家可以根据路径自行创建文件夹。然后通过Convert Fake_UP进行转换即可。转换好后游戏的认证信息会保存到PSP\GAME\iso_tool\DATA\fake_np\license目录之下，且只能对应当前转换的游戏，如果没有游戏的认证信息，转换的ISO游戏也是无法运行的。

到这里，这次PSP破解旅程就算是结束了。这次的行程包括了刷写自制系统、修复损坏存档和使用ISO TOOL破解游戏三个部分，不知玩家是否满意，如果有机会，欢迎再次光临我们的破解旅程哦，玩转PSP，从此开始。

PSP软件群英会

文 GnZaku

随着6.XX版本的PSP陆续被破解，《最终幻想 零式》等一批大作发售日的临近，尽管PSP已经步入黄昏期，但依然有不少新玩家开始购入PSP，虽然PSP本身的功能已经很强大，但是还是有诸多限制，而安装了自制系统后的PSP，种类繁多且实用PSP自制软件使PSP的实用性得到了100%的发挥。下面就让我们来看看本辑精心挑选的部分优秀软件。

※本栏相关录软件已收录于光盘“VIDEO_TS/PSP/PSP_Soft”中。

如何安装自制软件和插件？

①软件和模拟器一般直接放入PSP/GAME文件夹中，然后就可以去XMB菜单的“游戏”选项中进行选择了。

②插件一般放入根目录的seplugins文件夹中，激活后即可使用（激活方法后面会介绍）。在seplugins文件夹中必须有vsh.txt，game.txt和pops.txt三个txt文档（没有的话自己建立）。vsh.txt控制在XMB界面时插件的开启/关闭；game.txt控制在PSP游戏中插件的开启/关闭；pops.txt控制在PS游戏中插件的开启/关闭。

vsh.txt、game.txt和pops.txt中的语句书写方法：ms0:/路径名/插件名数字：1/0 。示例：ms0:/seplugins/dayviewerv7.prx 1。注意：由于PSP go主机自带内存，如果插件装在主机内存里，那么把语句中的ms0换成ef0；如果装在M2卡中，那么依旧使用ms0；结尾数字是1代表开启插件，是0则代表关闭插件。

如何激活插件项目？

①按SELECT呼出VSH菜单，选择进入RECOVERY MENU（恢复菜单），再选择Plugins这项，可以对每个插件进行管理。Enabled代表开启，Disabled代表关闭，之后回到恢复菜单的Main Menu（主菜单），选择Reset VSH，这样就算激活了。

不选择Reset VSH，随便进一个游戏/模拟器/软件，或者重启一下PSP也可以激活插件，但是这样明显麻烦很多，所以并不推荐。

②PC端激活法就是将vsh.txt，game.txt和pops.txt中对应的插件的语句进行修改，结尾是1代表开启插件，是0则代表关闭插件。然后回到PSP上，按SELECT呼出VSH菜单选择Reset VSH即可。

实用软件

CTFtool GUI

最新版本 V5 Beta2

CTFTool GUI是由国人开发的一款PSP主题制作软件，软件有中文和英文两种菜单，用户可以自行选择。软件界面十分友好，而且操作十分简单（初次使用会关联文件和注册表，请事先关闭杀毒软件）。CTFTool GUI可以将PTF和CTF主题进行解包操作，从而提取主题中的素材，然后再重新打包，方便打造属于自己的个性主题。

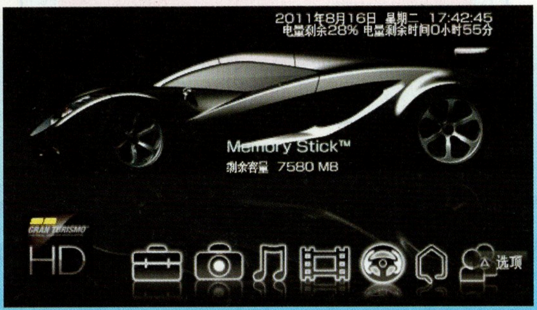


过去的一些CTF主题都是基于5.00和5.50系统开发的，我们6.XX版本的用户难道就没办法用了吗？现在可以不必纠结了，新版的CTFTool GUI支持5.00版本-6.39版本的主题进行相互转换，虽然并不能保证转换出来的主题100%都能够用，个别的可能会存在问题，但是开发者仍在不断改进，相信还会有更加完美的版本出现。

CXMB

最新版本 3.71-6.39 V2全系统适用版

你对一成不变的XMB界面，XMB界面那单调的字体，乏味的游戏启动画面是否已经感到了厌倦？自制系统的PSP不只可以使用PTF主题，还可以使用CTF主题！众所周知，PTF主题只是对XMB界面上的图标和背景壁纸进行一下修改，其他并不会有变化。但是CTF主题不同，它可以让你的PSP变得更华丽！XMB界面的构造、文字的字体、游戏的启动画面等等都可以改变！



早期的时候想要使用CTF主题，需要刷写F0，（注：F0是PSP存放系统文件的区域，相当于Windows系统的C盘；F0里面的文件不能乱动，随便修改/删除/添加文件都有可能导致PSP变砖，目前PSP－3000型和PSP go是无法用神电/神棒来修复的，所以很多人望而却步。随着CXMB这款插件的推出，现在可以实现免刷F0而做出F0主题的效果，不用害怕PSP变砖。主题文件依旧放入PSP/THEME文件夹中，还是在设定，主题设定中选择主题。在CXMB插件开着的时候，你是无法选择PTF主题的，想要使用PTF主题请先关闭CXMB插件。

CMF

最新版本 R21c



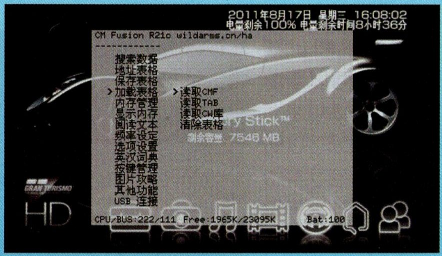
金手指CMF全称是CheatMaster Fusion，是一款集众多功能于一身，功能十分强大的软件，也算是PSP必备的一款软件。下面就来看一下CMF常用的几个功能：CMF中最常用的功能也就是金手指功能，游戏卡关了，游戏中有些素材又懒得反复刷，这时候用一下金手指就可以轻松搞定。



想对PSP中的游戏画面进行截屏？不需要购买视频输出线和采集卡，只要有CMF就可以，截屏的快捷键也可以在“选项设置”中自定义。玩游戏的时候有时需要看攻略，老开着电脑又嫌麻烦，那么就可以把文字攻略保存到txt中，直接用CMF进行查看；PS游戏的DAT格式的图文攻略也可以用CMF来查看。有些游戏的按键分配非常不合理，而且不能修改，用了“按键映射”这个功能后，我们就可以随心所欲地对按键进行设置了。“按键连打”和“一键出招”功能可以更好地保护按键，减少对按键的伤害。CMF安装后默认的呼出键是音符键，当然你也可以在“选项设置”中自定义。注意金手指有时候会严重破坏游戏性，所以要适度使用。

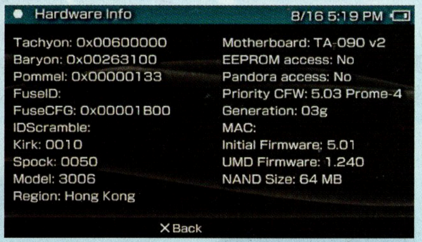
如何使用CMF作弊码

你可能觉得搜索代码很烦人或者是完全不会，不要紧，现在很多游戏在互联网上都有整理好的金手指代码可供直接使用。你只需要建立一个txt文档，把代码复制进去，保存后再把.txt后缀名换成.cmf，然后将其放入根目录下的CheatMaster/CMF文件夹中，接下来呼出CMF主菜单，选择加载表格→读取CM→选择对应的游戏。接下来去地址表格中开启对应的作弊选项即可。



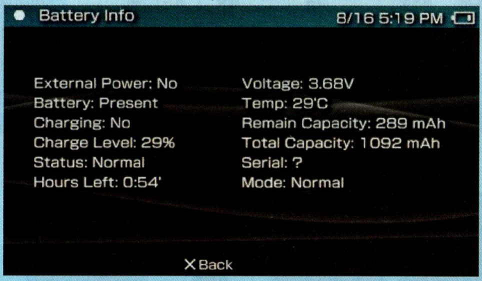
PSP EVERE

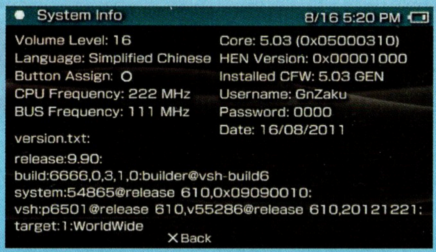
最新版本 V1.0ST



最新版本：了解自己PSP的主板型号是十分必要的，因为使用Pro系统是否可以打固化补丁，机器最低可以降级到哪个系统，这一切都是和主板息息相关的。如何看PSP的主板呢？总不见得把机器拆开来看吧！因此就有了PSPident这款软件来检测主板，但是如今它的功能稍显鸡肋，因为它只能检测主板。

现在有了PSP EVEREST这款全新的检测软件，它不仅可以检测PSP的硬件信息，连电池信息和系统信息都能进行监测，非常的全面。在Hardware Info（硬件信息）这项中，以下几项是你必须需要了解的：Motherboard（主板）：也就是PSP主板的型号。Initial Firmware（初始系统的版本）：降级时一定要注意，PSP降级一定不能低于初始系统的版本；因为SONY在PSP出厂的时候就为机器做了限制，降级一旦低于初始系统版本有可能导致变砖。Generation：0Xg：你的主板是多少G的，像刷了6.20 Pro-B8系统，超过05g的主板就不能打固化补丁。同时这个也是判断是否是翻新机的一个方法，JS卖给你的机器是6.3X系统，但是检测下来却是03G，那么就基本可以判定是翻新的了。





Battery info（电池信息），可以看到当前电池剩余时间、电池温度、电池剩余容量、电池总容量等信息。System info（系统信息），可以看到当前系统音量、系统语言设置、CPU频率、用户名等信息。这些都是一些常规的检测。

DayViewer

最新版本：V7(6.XX系



DayViewer是由著名黑客Total Noob（也是PSP TN自制系统的开发者）开发的一款强化XMB界面显示信息的软件，目前已经是V7版。这次的版本是专门为了6.XX系统的玩家制作的修改版，此外还修正了旧版存在的一些BUG。在普通的XMB界面下，右上角显示的信息非常少，只能看到日期、时间和电池格数；如果你想要知道电池剩余的确切数值还得去主机设定中进行查看。

装上DayViewer V7后，XMB界面显示的信息变得更加丰富了，你可以查看到完整的日期和星期显示，可以精确到秒的时间，连电量剩余量和电量剩余时间都能直接显示。此外，你可以对dayviewer_config.txt中的参数进行修改，对显示的内容实现完全的自定义。



ayviewer_config.txt参数说明	
%weekday	星期
%day	日期
%monthname	月份名
%month	月份
%year	年份
%hour12	小时（12小时制）
%hour	小时（24小时制）
%min	分钟
%sec	秒
%ampm	上午/下午标识（12小时制选用，24小时制可以忽略）
%batpercent	电池剩余百分比
%batlifehour	电池剩余小时
%batlifemin	电池剩余分钟

※使用“%%”，可以显示百分号（去掉双引号）

※使用“\”，可以实现换行（去掉双引号）

※使用换行后，记得在显示时间的字符串前加入“\”，否则时间显示会出现滑移现象

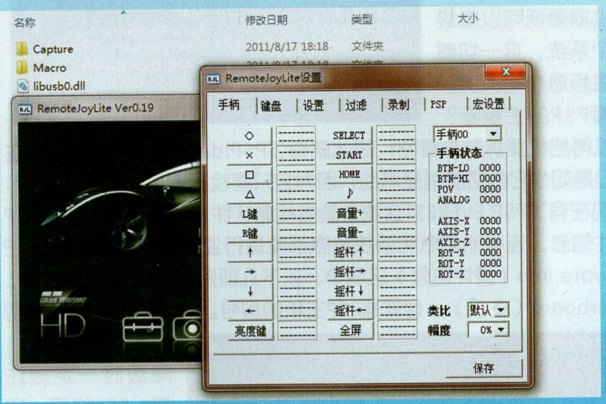
※最多可以使用100个字符（一个汉字等于两个字符）

RemoteJoyLite

最新版本 V0.19(6.XX系统专用版)



RemoteJoyLite是一款可以将PSP画面传输到电脑显示器上的软件，同样不需要购买视频输出线和采集卡，只需要一根USB线就可以在PC端对PSP进行截图和视频录制。安装完相应的驱动程序后，PSP通过USB连接电脑后就将进入TYPE-B模式，运行RemoteJoyLite.exe，就可以在电脑显示器中看到PSP上的画面，你可以操作XMB界面，也可以看视频和玩游戏。如果觉得PSP手感不好，那么可以通过RemoteJoyLite使用手柄和键盘来操作游戏从而获得更加良好的手感。



使用RemoteJoyLite时需要占用一定的CPU，如果觉得画面有点卡，可以在VSH菜单中将CPU频率强制开到333从而使画面更加流畅。使用RemoteJoyLite你必需知道的快捷键：ESC：呼出设置菜单，进行设置；F1：显示当前FPS（帧数）和色彩模式；F3：视频输出开启/关闭；F4：边框显示/不显示；F11：截图；F12：视频录制开始/结束。

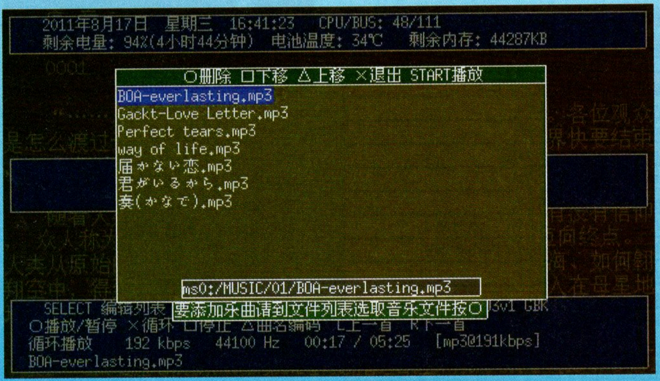
多媒体工具

xReader

最新版本 V1.2.0-beta7（签名版）

PSP的大屏幕非常适合看电子书和漫画，通过xReader就可以办到。此外，xReader还支持音乐播放（支持MP3、WAV等常见主流格式），你可以一边听音乐一边看书/看漫画，多么惬意啊。在不播放mp3时，xReader有自动降频的功能所以非常的省电，让PSP使用更长时间。在xReader中你可以对字体的颜色和大小随意进行设置，背景壁纸也可以自由进行更换。

此外xReader可以对文件进行删除、移动等管理操作，功能十分强大。由于Sony数字签名被破解，即使你的PSP是官方系统（最新的6.60版本未作测试）也可以运行这个签名版的xReader，享受到xReader所带来的乐趣。xReader有很多的快捷键，按SELECT呼出设置菜单，进入对应选项就可以进行查看。最新版xReader并未对ME和Pro系统进行优化，所以存放电子书的路径和电子书的文件命名请不要使用中文，要不然可能会无法读取。



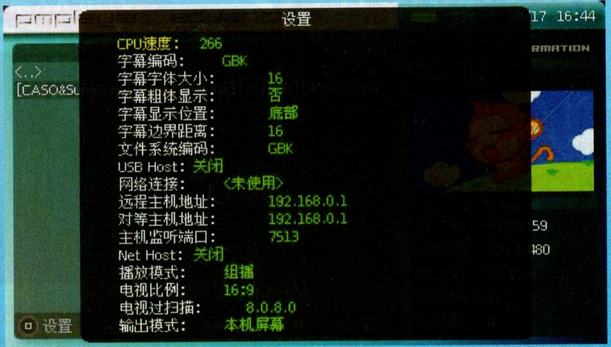
PMPlayer Advance

最新版本 V3.15

PSP拥有高分辨率的大屏幕和强大的多媒体功能，所以有很多人喜欢拿PSP看电影。但是PSP内置的播放器有诸多限制，从6.20系统开始，Sony出于安全性的考虑更是减少了对部分编码的MP4格式视频的支持，所以很多人都开始使用PPA，PPA目前可以播放PMP、MP4、MKV、FLA等多种格式的视频。在PPA中也可以查看视频的详细信息，多音轨视频可以切换音轨，连字幕也可以进行详细的设置。



PPA是非常有名和老牌的自制软件了，而且一直有更新，这次的最新版对新的自制系统有了更好的支持。此外，PPA支持皮肤更换功能，L+SELECT就是皮肤切换的快捷键。



模拟器

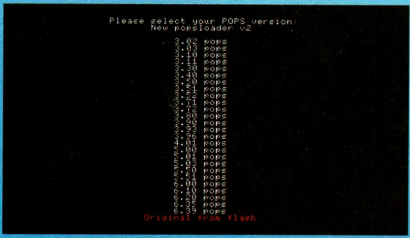
POPSLoader插件



PlayStation是SCEI于1994年12月3日发售的家用机，也是PS家族中一台非常成功的主机。PS上有着《最终幻想Ⅶ》、《生化危机》、《潜龙谍影》等一系列著名的游戏。PSP本身自带了PS模拟器，凭借其强大的机能，现在你可以在PSP上重温当年的经典！

PS游戏的镜像PSP是不能直接使用的，通过PSX2PSP这个软件进行转换后方可使用，此外这个软件还可以对多盘游戏进行合盘，操作十分简单。在PSP的升级过程中内核会发生变化，以前能玩的现在未必能玩，有些还会出现黑屏、死机现象，这时你就需要安装POPSLoader了。

最新版的POPSLoader可以模拟PSP 3.02系统至6.39系统的所有核心，使PS游戏可以更好地运行，尽量避免黑屏、死机现象的出现。在POPSLoader最后一项Original from flash就是不选择核心，也就是说你系统是什么版本的核心，PS游戏就以什么核心运行。一般PS游戏用Original from flash可以完美运行，就别去换别的核心，只有出现黑屏等问题才去选择其他核心。



NesterJ

最新版本 1.12 Plus 0.80

如果你是一名游戏老玩家，那么对于任天堂的红白机FC自然不会感到陌生，FC也是很多游戏玩家的启蒙主机。同时如果你是一个怀旧的玩家，自然没有理由错过这款模拟器。NesterJ已经是一款非常完美的模拟器，游戏运行时的画面和声音都十分完美，新版的NesterJ更是加入了7Z格式的ROM的支持。模拟器支持两种语言，默认是英语，当然也可以设置成中文。

中文的设置方法：向左推一下滑杆，出现模拟器设置界面，进入“PREFERENCES CONFIG”选项，将“UI LANGUAGE”换成“CHINESE”即可。设置完成后如果还是英文，那么重启一下模拟器就可以了。



GPSP

最新版本 110507



GBA是当年任天堂一款十分畅销的掌机，GBA上的《洛克人ZERO》，《火焰之纹章》，《黄金太阳》等一系列优秀的作品至今令人难以忘怀。GBA模拟器目前在PSP上已经非常成熟，模拟器自身还附带模拟器变频、截图、即时存档和金手指功能，十分贴心和人性化。

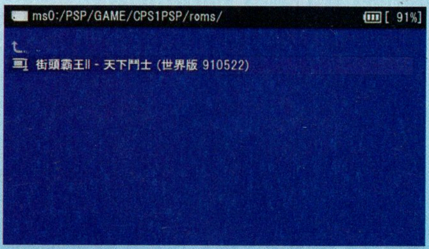


在游戏中，按○键可以显示当前游戏的帧数值，按△呼出模拟器菜单进行详细的设置。需要注意的是：GBA的ROM请不要使用中文命名，否则可能会无法读取。

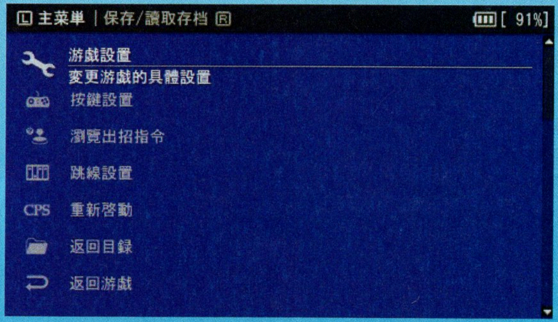
CPS1&2

最新版本 V2.3.1

CPS1全称为Capcom Play System 1，是当时Capcom历时两年多并耗资约10亿日圆开发出来的新型基板。CPS1上有很多经典的游戏，《街头霸王》、《快打旋风》、《名将》、《吞食天地》等在当时都深受玩家的喜爱。CPS2是CPS1的下一代基板，它继承了CPS1的优点，并且在硬件上也进行了大幅强化。CPS2上同样有着《洛克人》等很多非常出色的作品。而如今CPS1PSP和CPS2PSP都已经是十分完美的模拟器了。



进入游戏后按START+SELECT就可以进入设置菜单，对模拟器进行详细的设置。CPS1的ROM不用转换，可以直接游戏；CPS2则需要CACHE文件的支持。在CPS2中有一个converter文件夹，运行romcnv_cps2.exe可以对ROM进行转换，转换完后，converter文件夹中会生成一个Cache文件夹，将整个Cache文件夹放入PSP/GAME/CPS2中，游戏的ROM放入PSP/GAME/CPS2/roms中即可游戏。



以上就是对各位新购入PSP玩家推荐的一些实用工具、多媒体软件和模拟器的一些介绍和使用方法。当然这只是一小部分，还有很多出色的软件，这皆因自制系统的PSP有着无限的可能性。

欧利恩斯传说

悠远上古，四道光芒（希望）降临于世
人们向光芒聚集，建立了四个圣柜
它是人们的信仰和秩序
同时也是四条道路
其一为朱雀，飞翔心间的火焰之翼
其二为白虎，拥抱智慧的钢铁之腕
其三为苍龙，横跨天空的无垢之瞳
其四为玄武，暗藏刀锋的坚韧盾牌
当9和9迎来9之时
根源的意志会赐予世界菲尼斯
世界之名为欧利恩斯
那是徘徊在螺旋发展之内
等待着“Agito”的世界……



ファイナルファンタジー FINAL FANTASY 零式 TYPE-0

《最终幻想 零式》可谓2011年PSP上最后的大制作游戏。虽然是一款掌机作品，但Square Enix在PSP上投放的原创作品均有着不错的质量——《危机之源 最终幻想Ⅶ》、《王国之心 梦中诞生》在世界范围内都赢得了不菲的销量和口碑。《零式》厚道细致的世界设定和系统无疑让人倍感期待，它在“最终幻想ⅩⅢ 水晶计划”的故事中扮演了奠基者的角色，抒写了该世界在古代背景下的壮曲悲歌。随着愈多情报的放出，厂商的事前宣传已经做得非常到位，这次就整合一下至今明确的所有情报，奉献给对本作持有兴趣或正在观望的玩家们。

文 胧月

A·RPG

最终幻想 零式
ファイナルファンタジー 零式

Square Enix	预定2011年10月13日	日版	1～3人
7700日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

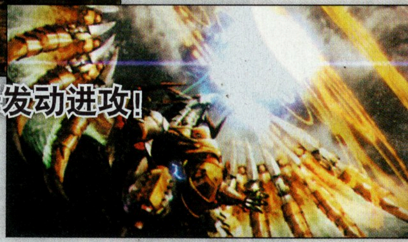
欧利恩斯国家群

东方国家郡欧利恩斯上存在4个国家，它们各自持有自己的水晶。水晶为这块大陆上的人带来的，是“魔法”、“兵器”、“盾”和“龙”这四种力量。拥有朱雀水晶（魔法）的朱雀领鲁布卢姆，白虎水晶（兵器）的米利特斯皇国，玄武水晶（盾）的罗利加同盟，苍龙水晶（龙）的贡戈尔迪亚王国，它们在军事上互相牵制，形成机锋内敛的均衡之势。然而，这种剑拔弩张的态势终于爆发出来，以米利特斯皇国向鲁布卢姆发动进攻为导火索，四国的均衡土崩瓦解，欧利恩斯陷入战乱之世。人们开始祈祷救世主“Agito”的降临，平息一场名为“菲尼斯”的大灾难……



召唤兽对抗魔导装甲

◀以飞行战舰、魔导装甲和铳火器为战力的皇国掌握着强大的科技文明，与此相对的鲁布卢姆则以魔法应战。



米利特斯皇国向鲁布卢姆发动进攻！故事由此开始

▶鲁布卢姆召唤出巴哈姆特应战，但由于作为它力量之源的水晶被皇国特殊装置无效化，皇国将巴哈姆特击败并威胁到鲁布卢姆的首都。



▲朱雀

朱雀领鲁布卢姆（魔法）

主人公们所属的国家，以魔导院圣枢朱雀的院长为国家元首，国内的重大事宜均在院长主持的八席会议上检讨审核。魔导院的军部负责育成本国战力，被水晶选中的年轻人们拥有超自然的魔法力量，他们经过魔导院的入学考试，被分配到各个班级，每日勤练不息。这其中，最具天赋的一小部分学生被视为救世主“Agito”的候补生培养。



▲白虎

米利特斯皇国（兵器）

表面上是由皇帝统治的君主专制国家，但由于皇帝失踪，近年来都由元帅席德对朝政一手独揽。研究机关“圣枢白虎”负责精研白虎水晶释放出的动力能量，他们将这种能量广泛地用于国家军事和国民生活。相比其他国家，皇国并没有被水晶选中的特殊人群，水晶力量制造出的魔导装甲、枪械等兵器毫无操作门槛，所以它能动辄发动数万兵力，对他国大举进犯。



▲玄武

罗利加同盟（盾）

拥有玄武水晶的罗利加同盟，人们在干燥险要的岩石地形上建立要塞，抵御他国。罗利加同盟人直接将玄武水晶的力量吸收到体内，通过强化自己的肉体来对抗兵器和魔法。也正是基于这个原因，该国家的人在体格上相比他国要大出一圈。该国家全民皆兵，几乎每个人都是同盟的骑士。



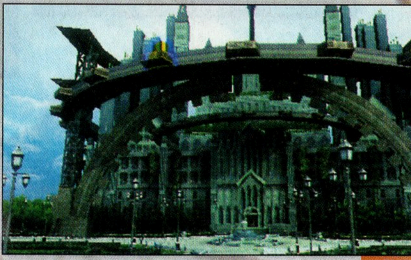
▲苍龙

贡戈尔迪亚王国（龙）

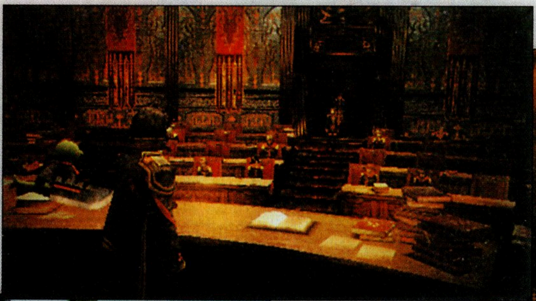
该王国是以女王为首的女权国家，政府要员也均为女性。凭借苍龙水晶的力量，她们能够与龙和怪物心灵相通，使用这些超然生物为国民生活服务的同时，也应用于军事领域。

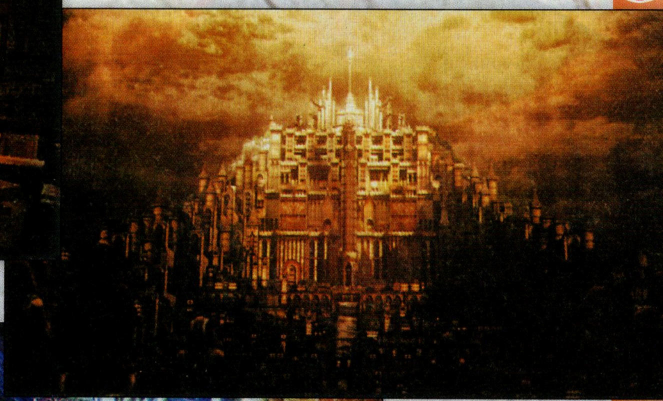
以扑克牌排序的零班训练生

参加入院考试的学生中将有一部分被选为救世主Agito的候选人，以扑克牌编序的主要12人组成了魔导院中的零班。其中数字1～6使用骰子的六个面所对应的英文，其余的则用了标准数字或Jack、Queen、King来代指。零班成员具备学院中最为优秀的个人能力，其中作为例外存在的是名为玛奇纳和蕾姆的两名学生，他们虽然也是零班成员，但并不属于12人的扑克牌编号众，是游戏中的线索型角色。



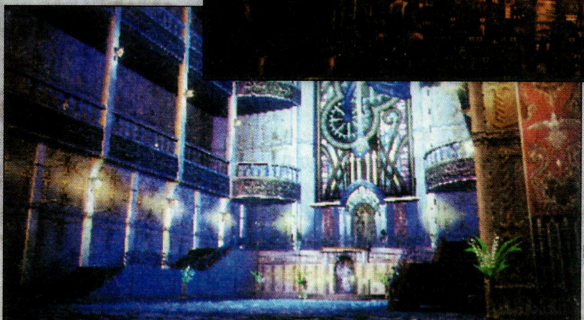
▲主人公们所在的零班教室。







◀广场上的朱雀雕像如同守护神一般凝视着学生们。



◀魔导院内部给人以宗教和历史的风格感觉。





手持双刃，编织未来的两人





Rem

蕾姆 声优：白石凉子

和玛奇纳一样被编入零班，使用两把短刀战斗。品行端正，温和而认真，灿烂的笑容极具魅力。蕾姆拥有魔导院学生中数一数二的魔法天赋，一般人只能装备一项的魔法，而她在游戏初期便能装备两项。





短刀绚舞，自由使用魔法

消费技能槽能打出缓慢飞行的魔法弹，被魔法弹碰到的敌人会持续受到伤害，并吸收MP。她的通常攻击动作华丽，宛如舞蹈一般切碎拦路的敌人。











Machina

玛奇纳 声优：神谷浩史

虽然不在数字编号中，但玛奇纳同样是零班的一员。他与蕾姆是青梅竹马，实力之强全院闻名。他使用两根状如钻子的刃器战斗，深知战争的恐怖却一往无前。责任感强，关心同伴，似乎曾经有一个哥哥。

螺旋之刃，展开怒涛攻击

玛奇纳的通常攻击可连携到10次之多，消费画面右边的技能槽发动“回旋驱动”，能令武器像钻头一样高速旋转，对敌人造成连续的大幅伤害。玛奇纳是物理特化型角色，攻击力高且距离长，非常好用。










魔法・火焰ST


卡组开放



A

Ace

声优：梶裕贵

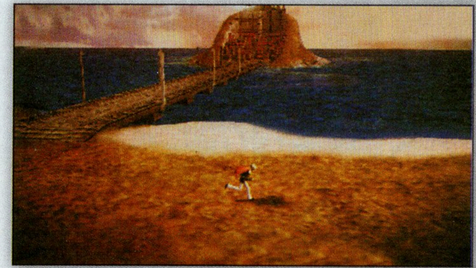
代号为"A"，呼作"艾斯"的训练生，外冷内热的他看上去不太好亲近，心底却很善良。他很喜欢陆行鸟，虽然表面上冷静沉着，但真正愤怒起来后，眼中的火焰足以烧尽一切。

操作卡片，制御火焰力量的王牌攻手

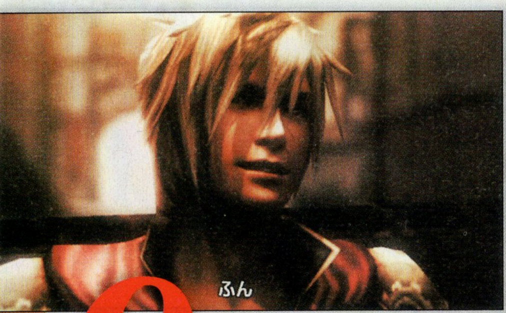
使用卡片战斗，只要手上的卡片组成一定花式就能发动不同的卡片特技，这些特技近似于魔法，拥有攻击、回复、辅助等多种效果。火焰魔法"火焰ST"是向敌人射出高速火球。被击中的敌人不但会损失火球带来的固定伤害，还会因为着火而承受追加伤害。"卡组开放"则是从卡组中抽取4张卡，根据组成的花式随机发动各种魔法。

本作的移动方式

游戏的舞台欧利恩斯分布着大大小小的城市和迷宫，训练生们要利用各种交通手段穿过怪物横行的野外地形，这些手段包括徒步、陆行鸟、飞空艇等等。移动过程中时常能看到国家之间的交战场面，本作这种内容丰富的地图被官方定义为"动态世界地图"。











9 Nine



声优：小野大辅

代号为“9”、呼作“奈因”的训练生，性格直爽的同时有些缺乏变通，遣词粗鲁，评判任何事情非黑即白。不过也正是他粗鲁的言语，往往能给犹豫的同伴打上一针强心剂。






圣枪


跳跃

横扫千军的枪术达人

广大的攻击范围和卓越的弹跳力是奈因的显著特点，他在战斗中使用一把长枪，攻击范围广泛，挥舞起来能够让敌人无从近身，并擅长跳到空中发动从天而降的全力一击。他的普通攻击“圣枪”是挥动长枪形成连技，结束动作把敌人吹飞。特殊攻击“跳跃”令人想到《FF IV》的龙骑士凯因，动作是从敌人的头上落下，并把长枪掷入地面，长枪对落地点的周边范围都会产生攻击判定。

战斗技术

战斗时看准敌人的攻击，并抓住破绽反击，就能造成远超平时的大幅伤害。反击时机可根据锁定光圈判断，红色的为即死的“一击必杀点”，黄色的为大幅伤害的“崩坏点”，然而如果攻击一击必杀点出现失误，会有很高几率受到对方的猛攻。

















秘银剑



十字光剑







Q

Queen

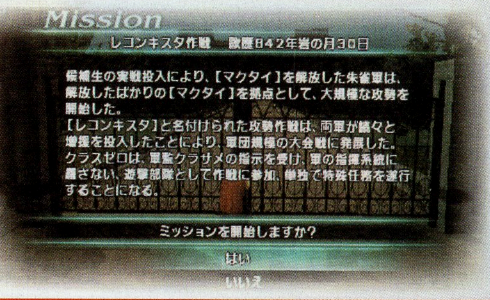
攻守兼备，动作灵活

葵茵擅长快速且连续的斩击，是近距离战的主攻手。普通攻击“秘银剑”在连技的最后一击会发动大招。技能“十字光剑”把剑举过头顶，放射出十字光芒。这招在对敌人造成伤害的同时也可回复我方HP，一招两用。

声优：小清水亚美

代号为“Q”、呼作“葵茵”的女性训练生，廉洁正直、头脑聪明，人如其名，散发着孤傲的气息。她是有一说一的性格，面对任何人都能毫不掩饰地表达自己的看法。葵茵在零班的地位接近于班长，对同学犯下的错误也完全不能容忍，总会严词厉色地予以训斥。尽管以女强人形象示人，但被戏弄后也会失去冷静，展现出冰山美人外表下的女性一面。

指令的执行



训练生们执行任务不局限于城市或迷宫等具体地点，同样会在动态世界地图（以下简称“AWM”）上展开。敌我两军的交战实时展开，训练生是否也要执行如“增援我军”的任务呢？

在任务中，司令部的莫古力会向玩家传达指令，指令的内容跟随当前战况即时变化。当任务超时或没有达成目的时，任务会强制结束。

K

King

声优：杉田智和

代号“K”、呼作“金”的男子，使用两把大口径手枪战斗，是个厌恶徒劳之举的效率主义者。沉默寡言，有一种拒人千里之外的冷酷感，很少人能察觉他心底的铁汉柔情。









关于装填

金的残弹数变为0后会自动装填，玩家也可以随时手动装填，穿插在通常攻击中的“上弹→射击”连携非常华丽。

孤高之铳，射击百步穿杨

通常攻击是双手持枪连续射击，技能方面则有攻击近距离大片敌人的炸裂弹。装填炸裂弹时画面的右下角显示“装填LV2”，猜测他可使用多种子弹。另外，他的每种武器都有装填数的设定，不同装备对子弹的数量均会带来影响。











候补生们的祖国朱雀是个魔法高度发达的国家，使用魔力之源的特殊物质“梵托玛”，能对各项魔法进行编辑。





梵托玛

锁定被打倒的敌人，光标的颜色发生变化，此时再按下○键就能吸取战场上的梵托玛了。梵托玛均有各种颜色，它们除了能恢复主人公的MP外，也相当于不同种类的强化素材。







6

Sice

声优：泽城美雪

代号为“6”，呼作“赛斯”的训练生。言语粗犷、不拘小节，很有男子气概。她内心的善恶标准明确，会毫不犹豫地指出对方的不足。武器方面则使用了高于自己身高的巨型镰刀，爽快地“收割”敌人。

心随大镰，瞬间斩杀敌人

赛斯的通常攻击是挥舞镰刀斩裂对手，打倒敌人后能吸取对方的怨念，进一步强化自身的战斗能力。此外，她还能使用技能“黑洞”，用重力球封锁住敌人的行动。虽然武器巨大，但赛斯的动作也非常灵活，能敏捷地绕着猎物周旋。









CHECK

状态强化

玩家在战斗时可查看状态的强化或弱化标志。状态除了攻击力、防御力提升外，还有经验值相关。表示状态提升的箭头有时多达两个，看来本作的状态升降均存在多个阶段。









8

Eight

声优：入野自由

代号为“8”，呼作“艾特”的训练生。与其他训练生明显不同的是，他赖以战斗的是自己的拳头。艾特拥有敏捷的头脑和观察力，能立刻把握战况的走向和应对方法。性格方面较为稳重，能压抑住自己的感情，不过求胜欲望强烈。

生体兵器，正直的武斗派

艾特精通体术，他的通常攻击是先以快速的动作扰乱敌方阵脚，再施以导弹般的强力冲撞。技能“疾风型”使用后，按下不同方向会导致技能发生变化，是能够对应多种战况的泛用型技能。


通常攻击


通常攻击


疾风型


疾风型

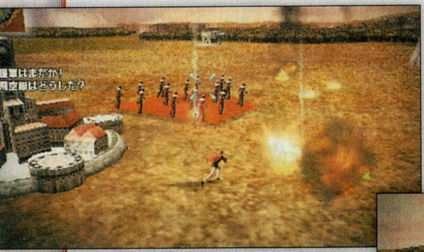
AWM上的战斗系统

夺回失守的城市

解放被敌人占据的城市是任务类型之一，成功解放后可在城市的街道上收集情报和购物。如果能顺利执行任务中下达的命令，训练生们在朱雀军内部的评价也会逐步提升，世界地图进一步得到拓展。











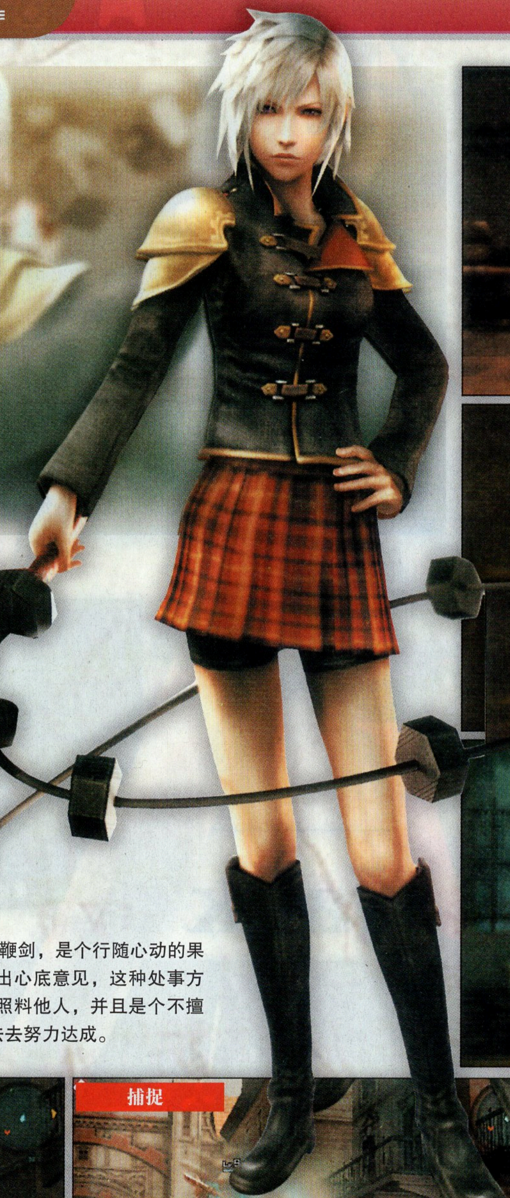
画面解说
当前城市所属国家的国旗
当前城市所属国家的司令官
突入城市的训练生

















7

Seven

声优：青木麻由子

代号为“7”、呼作“赛文”的她挥舞多刃的鞭剑，是个行随心动的果断女性。平时沉默寡言，面对教官也能直率地提出心底意见，这种处事方式让她受到不少学妹的崇拜。实际上，她很擅长照料他人，并且是个不擅长拒绝的老好人，每当受到别人的求助就会想办法去努力达成。







伸缩自如，锁死敌方死角

赛文手中的鞭剑能够自由伸缩，打击远方的敌人。通常攻击为鞭打，能够对攻击范围内的所有敌人造成伤害。不使用消耗MP的魔法也能轻松攻击飞行或高低差下的敌人，能够对抗身形敏捷的敌人。特殊技能“捕捉”能够无视距离和地形差地束缚住敌人，接着输入后续指令能把对象拉近自己。她的鞭剑上还能传导雷击，因此有小道消息称赛文很可能是《FF X III》中主人公闪电的祖先。





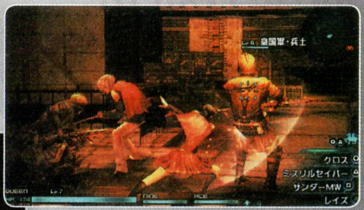
三人组队战

本作战斗的基本形式是三人组队。出击之前，玩家要先在12个学生中选择其中三名组队，而战斗中玩家每次只能控制一名角色，队伍中的另外两名角色交由AI操控。面对不同的敌人时可针对弱点自由切换操作角色，布置不同的战术。敌人的每个部队里均存在一名指挥官，将其打倒后该部队的敌人会在失去战斗意志后逃跑或投降。

高动作性的战斗



◀多彩的武器、魔法和特技都是对抗敌人的手段，基本上只需使用一个按键就能很轻松地打出华丽的战斗场面来。

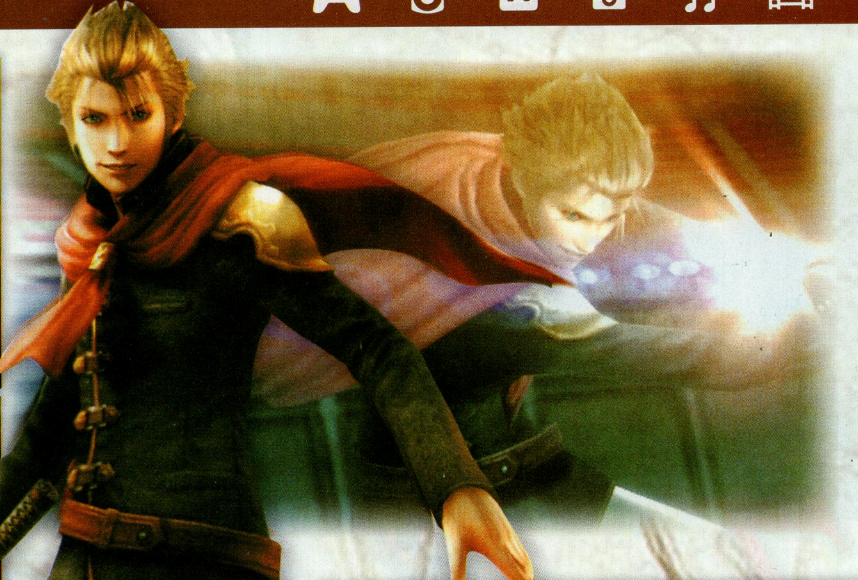




▲敌人数量较多时需要时刻关注同伴的安危，在极短的时间内想好最佳策略。









J Jack

声优：铃村健一

代号为“J”、呼作“杰克”的他是个典型的乐天派，零班的气氛制造者。即便在穷途末路之际，也能用轻松的语气鼓励同伴。杰克对敌国白虎的文化持有强烈兴趣，意外地具备很强的分析力。









▲敌人身上出现红色光圈的时机称为“一击必杀点”，此时成功攻击到敌人便可将其秒杀，有些类似《鬼武者》的“一闪”系统。

CHECK

战斗画面确认

战斗画面的右下方显示了各按键对应的指令、可能召唤的军神和一部分技能所必须消耗的槽。角色们的普通攻击统一固定为△键，其他按键上可随意设置自己想用的技能，不过回复、支援和防御系魔法必须且只能设置在×键上。



召唤兽（军神）
技能槽
技能
基本攻击（动作随着装备变化）
攻击魔法
防御/回复/辅助类魔法

单手刀使出的高威力斩击

杰克的通常攻击是用刀刃斩杀对手的“菊一文字”，虽然目前还不知道斩杀的威力和速度，但可以确认拔刀状态下的移动速度会变慢。玩家使用L+R键能够切换拔刀和收刀两种状态，需合理利用来提升作战效率。技能“见切”是能架住敌方攻击并施以反击的当身技，很方便用来狙击敌人的一击必杀点。

魔法炼成



以魔力之源强化魔法

魔法包含威力、MP效率等5项参数，分别投入不同颜色的梵托玛便可强化该项数值。不同魔法的可强化参数和最大值存在着差异，根据强化程度的高地也存在名称上的区别，比如图中的“ファイアRF2”就是“ファイアRF”的上级版。上级魔法虽然消耗更多咏唱时间，但性能上更为优秀。



2 Deuce

声优：花泽香菜

代号为“2”、呼作“迪悠丝”的候补生，温厚正直，好学上进，是个心地善良的少女。一往无前的她全盘接受魔导院下达的所有任务，对待任何人都礼貌谨慎。当然，在她那稳重乖巧的性格下，也隐藏了顽固的一面。

流淌于战场的天籁之音

执行任务时，迪悠丝使用笛子这种颇为非主流的武器。演奏笛子时产生无数“音块”，最普通的长笛吹奏能将敌人弹飞，追加后续指令能让音块设置成各种陷阱。技能“协奏曲”可在提升我方能力数值的同时，对锁定的敌人发动集中攻击。看来在联机模式下，迪悠丝能发挥出色的支援效果。

多彩谱面形成的丰富技能

款摆纤腰、吹奏横笛的迪悠丝是紧张战场上一道优雅独特的风景。不同的旋律会配以各自的音乐，比如“协奏曲”的音乐就是陆行鸟主题曲。





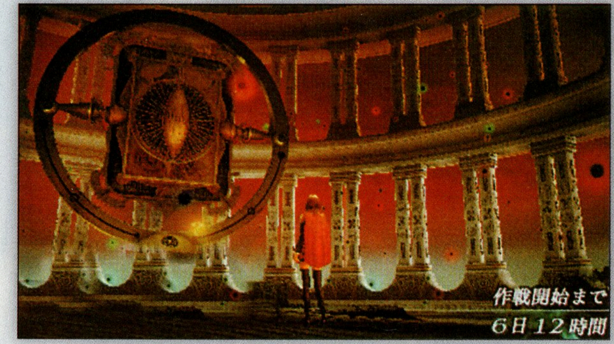






炼成水晶石

魔导院内的水晶石除了担当存档点的功能外，还是进行魔法炼成的场所。画面右下角表示距离下一个主线任务的时间。与魔导院中头上带“！”标记的人对话，能推进时间进程，待到任务开始时间后自动前往目的地。



魔法属性与咏唱必要魔力

魔法分炎、冰、雷等5种属性，各魔法都设定有“必要魔力”，表示咏唱该魔法及其蓄力后所必须的魔力值。比如“ファイアRF”这项魔法，单纯发动需要50、第一级蓄力则需要60、而第二级蓄力更需要70的炎魔力。



暮雨
KURASAME







▲言辞掷地有声，营造出无形的压迫氛围。

声优：樱井孝宏

零班的教官，曾被称为“冰剑死神”。他拥有不容怀疑的超高战斗力，但却不太容易相处，穿着校服的奇异生物顿贝利与他同行。

▶尽管平时很严格地训练自己的学生，但在看到执行任务的王牌平安归来后，还是打心底流露出欢喜之意。





魔法局局长 阿蕾西娅



声优：田中敦子

最为重要的配角之一，坐镇魔导院的魔女，没有人知道她从何时开始存在。她一手负责魔法的开发和改良，是公认的天才女性，不过一些异想天开的行动常常令人跌碎眼镜。





朱雀魔导院的重要人物

魔导院是候补生们的重要培训机构，加利亚·西巴尔6世是当今的第174院长，朱雀领鲁布卢姆的最高责任人。此外，魔法局局长阿蕾西娅、军令部长、学术局局长、院生局局长和兵站局局长等亦均是魔导院的要员，虽然他们不会与学生过分亲近，但在魔导院的日常生活里也能与之对话。声优阵容同样非同小可，厂商对这些配角也予以了足够的重视。





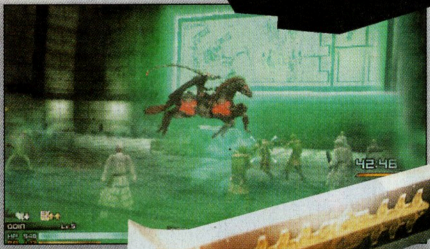




军神

朱雀领鲁布卢姆将召唤兽称为“军神”，“《FF》系列”的著名召唤兽会一一登场，这里先公布其中的奥丁和西瓦。









奥丁

系列的经典召唤兽之一，当训练生中阵亡一人时便会作为军神被召唤出来。他的主要招式有攻击前方的『圆月斩』和瞬间接近的『人马一体』，非常强力，著名即死攻击『斩铁剑』也得到保留。

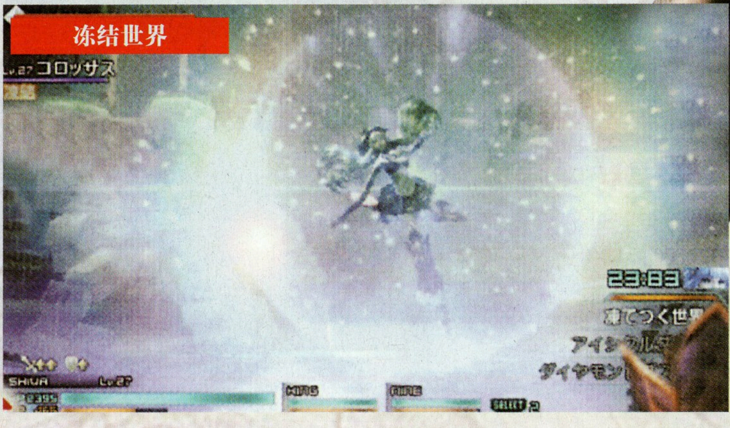




冰柱舞



钻石尘埃



冻结世界

西瓦

行动宛如溜冰的冰之军神，攻击的单发威力很低，但机动力高，能够连续灵活地攻击是其魅力点。在雪地或下雪的天气下，西瓦的攻击力能有所加成。技能方面，有广范围冻结敌人的“冻结世界”、舞蹈般攻击周围的“冰柱舞”等华丽技巧。至于“钻石尘埃”则需要玩家看准时机连打按键，掌握得当的话能打出最多100下的连续攻击。

罗利加同盟



基加美什

声优：中井和哉

“《FF》系列”的常客了，本作他是被玄武水晶选作“露希”的特别对象，然而他却忘记了自己的使命，呈失控状态。一心一意地挑战强者并夺走他们的武器，是基加美什当前的惟一行动目的。





CHECK 被选中的人·露希



所谓露希，是指接受了水晶的使命，获得超越常人力量的特殊人群。除玄武以外的其他水晶也拥有各自的露希，本作中的基加美什虽然已经暴走，但依然持有露希的超强战力。



玄武的露希





魔法系统

魔法除了属性以外还包含“SHG”、“RF”等系统，这些字母表示魔法的性质。“SHG”为“SHOT GUN”的简写，是所有铳火器的略称。另外，发动魔法时按键蓄力，能提高魔法的威力和范围。魔法的蓄力分为两个等级，第一级蓄力的魔法词尾显示片假名“ラ”，第二级蓄力词尾则显示片假名“ガ”。ラ系和ガ系魔法的强化方向，在具体到每一个魔法系统里都是不一样的。

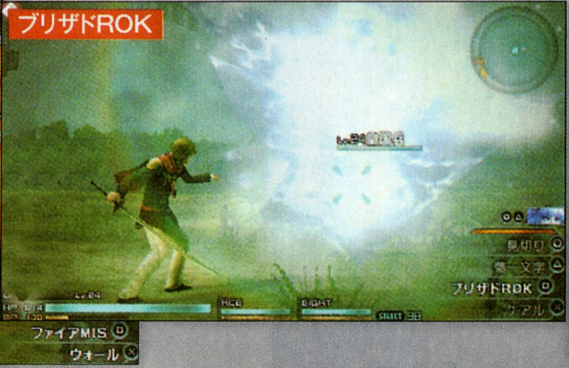

ブリザラRF


ファイラSHG


サンダーBOM


ブリザドROK


ファイアMIS


ブリザドROK


ファイアMIS

贡戈尔迪亚王国

由女王统治的贡戈尔迪亚王国是个古典氛围浓厚的女权国家，苍龙水晶化身为女王龙，守护着该国。国内居民即便成年也大多身材娇小，士兵们以长枪为武器，擅长重视敏捷性的战斗方式。

被龙守护的天空女性们



星姬

声优：水树奈奈

出身古代名门，担任五星近卫兵团中“晓”的守护职。她为了守护国民甘愿赴汤蹈火，深受部下的信赖。五星近卫兵团是圣柜苍龙的守护组织，“晓”为其中一支。根据游戏截图，她似乎也到访过鲁布卢姆的魔导院。





安德莉亚

声优：林原惠

贡戈尔迪亚王国的女王，重视规律与秩序，为人正直。她是惟一能跟女王龙交流的人类，虽然外貌看起来很幼小，但这就是贡戈尔迪亚人的普通特征。





魔法的修得方法

本作中魔法并非随着角色升级而习得，而是通过魔导院的授课或满足一定条件从水晶石里获得，方法很多，所以玩家们届时培养出来的角色也多种多样。

魔法系统一览

名称	性能	ラ系・ガ系的强化
SHG	向前方扇形散开，多段HIT，且威力随距离的拉近而提高	弹数和射程
RF	向着锁定目标笔直飞去，射程长	连续发射弹数
BOM	以自己为圆心爆炸，对快速靠近的敌人很有用	效果范围和威力
MIS	自动追踪目标，命中后产生大范围爆炸	爆炸范围
ROK	需要玩家自行瞄准，发射抛物线轨迹的弹丸，着地时爆炸	爆炸范围和威力

闪烁天空的星之光辉





星姬的名字写成字母是Celestia，该词的词源是“celestial”，意为“天上的”、“神圣的”。



RPG

英雄传说 碧之轨迹			
英雄传说 碧の轨迹			
Falcom	预定2011年9月29日	日版	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

本作是第5款继承“轨迹”二字的“《英雄传说》系列”作品，同时也是Falcom公司成立30周年的纪念作品。本作将以谜之少女为核心，延续《零之轨迹》的故事。除了延续前作的故事外，《空之轨迹》里的一些疑问也会在本作中得到解答，而整个系列的幕后黑手们也将逐渐浮出水面。

文 阿鲁

THE LEGEND OF HEROES

碧の軌跡

アオノキセキ



罗伊德·班宁斯

ロイド・バニングス

和前作《零之轨迹》一样，依旧是本作的主人公，面对城市新体制的诞生，新的挑战接踵而至。

从零开始

描写罗伊德一行4人成长过程的《零之轨迹》

《零之轨迹》着重描写的是为了取得城市的人们对警察的信任，而在各处活跃的特务支援课里罗伊德一行人的奋斗史。虽然特务支援课在警察局中只是一个不起眼的部门，但在罗伊德一行人的努力下逐渐取得了市民们的信任，并且他们自身也得到了成长。



▲罗伊德得到了同伴的信任，众人决定携手跨越这巨大的“墙壁”。



◀解决了克罗斯贝尔袭击事件后，特务支援课接下来又该有什么行动呢？

故事背景 被卷入克罗斯贝尔的“黑暗”之中的4人

大陆西部的克罗斯贝尔自治州（クロスベル自治州）位于埃雷波尼亚帝国（エレボニア帝国）与卡尔瓦德共和国（カルバ-ド共和国）之间，自古以来就是被争夺的地方。虽然如今已经发展成为了大陆上比较有规模的贸易、金融都市，但随着帝国和共和国两方面压力的增大，自治州内部接受了两个大国好处的议员们开始了丑陋的权利之争。加上里社会以及国外组织的入侵，激起了当地人民的激烈抗争。在失去了市民信任的克洛斯贝尔警察局，从属与特务支援课的四名年轻人开始了为越过这巨大的“墙壁”而进行的冒险故事。


▲故事从罗伊德获得搜查官资格，返回城市开始说起。

《零之轨迹》留下的未解之谜

故事围绕着一种名叫睿智（グノ-シス）的药为核心进行发展，虽然在《零之轨迹》发生了与之相关的事件，不过其中还有许多谜题没有解决，算是为本作埋下了不少伏笔。


将纪娅装进皮箱并逃走的人是谁?

◀被DG教团拘束的纪娅竟然偶然出现在了黑之竞售会的会场，之后被罗伊德一行人所保护。叛离教团的人又是谁？


杀害凯的犯人是谁?

◀罗伊德的哥哥凯在对DG教团的相关事件进行搜查时被某人杀害，犯人到底是谁?


遗迹周围的秘密是什么?

▲星见之塔、月之僧院、古战场等克罗斯贝尔周边遗迹和那些钟又有着怎样的秘密?



瓦吉・赫米斯菲亚 ワジ・ヘミスフィア

在《零之轨迹》中有条件帮助主角一行的谜一般的角色，着装和前作有所区别，不知道其真面目能否在本作中被揭开。

诺埃尔・希卡 ノエル・シーカ

身着非警备队制服是其一大亮点，由于警备队方面也有了不少变化，相信和前作相比，她也会发生不少变化吧。



艾尼克斯・达多利 アレックス・ダドリー



年龄：28

所属于克罗斯贝尔警察局搜查一课的上级搜查官，刚开始并不承认罗伊德一行的实力，不过最后帮助特务支援课成功解决了“教团事件”。本作中他会有什么样的表现呢？拭目以待。

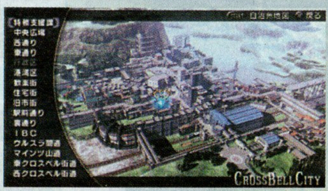


缇欧・布拉特 ティオ・プラトー

年龄：14

来自艾普斯塔因财团的少女，有着优秀的感应力，使用的武器是财团开发的魔导杖。特务支援课一时解散后，她也回到了财团本部。

克罗斯贝尔 夹在两个大国之间的自治州



充满活力的商业地区，金融、商务街、赌场、剧场应有尽有，一般市民居住的住宅街和治安恶劣的旧市街也分布在其中。由于高层的权利之争以及本地恶势力和外国组织的入侵，让这个原本繁华的地方变成了阴暗的聚集地，被外人称为“魔都克罗斯贝尔”。

城市中的相关组织	
克罗斯贝尔警备队	自治州维持治安的警备部队，并在以唐古拉姆门（タングラム门）和贝尔加得门（ベルガ-ド门）为边境的地方监视着邻国的动向
游击士协会	守护人们和地方安全的民间团体，大多数游击士的安身之所
鲁巴切（ルバ-チェ）商会	克罗斯贝尔里社会无人不知的黑手党，从事着私卖武器、贩卖偷盗物品等非合法生意
黑月贸易公司	表面上是贸易公司，实际上是来自共和国的犯罪组织，一直垂涎里社会的霸权
圣约（テスタメンツ）	旧市街的不良集团之一，领导者是瓦吉
军刀蛇（サ-ベルバイパ-）	旧市街的不良集团之一，领导者是瓦尔特
彩虹剧团（アルカンシエル）	有着华丽舞台装置的剧团，在大陆上小有名气
圣乌尔斯拉医科大学（圣ウルスタ医科大学）	自治州南部，靠着艾尔姆湖畔建造的研究近代医疗的医科大学。附属的大规模病院设施不但能满足本市市民的需求，国外的重病患者也能在这里接受到良好的治疗。每30分钟就有导力巴士从医院开往市内，非常便利。

从零到碧

彩虹剧团（アルカンシエル）



在周边诸国有着狂热粉丝的剧团

以优秀的演技和华丽的舞台装置吸引观众的剧团，近年来在周边诸国出现了许多对剧团的明星——“炎之舞姬”伊莉娅狂热推崇的粉丝。前作中，伊莉娅和新人莉莎的克罗斯贝尔创立70周年纪念公演“金の太阳银の月”获得了极大的成功，剧团的知名度再度提升。为了不辜负观众的期待，团员们的训练课程更加严格了。



▲看起来很困扰的莉莎，难道她要在这里揭露自己的身分？



◀伊莉娅和修莉、塞西尔一行前往来修拉姆观光？



◀登上舞台时，服装和发型会发生变化？还真是令人期待啊！



『全新的彩虹剧团，敬请期待吧！』

『为、为什么我要。。。。。不要擅自决定啊！』

伊莉娅·普拉提耶
イリア・プラティエ

年龄：22

彩虹剧团的头牌，有着“炎之舞姬”的异名，在大陆有着非常多的粉丝。在剧团来到克罗斯贝尔时遇到了很有才能的莉莎，然后将其强行拉进剧团。有着和外表不相称的邋遢个性，毫不关心舞台以外的其他事。现在，正在为筹划剧团的新公演而忙碌着。

修莉·阿特雷德
シュリ・アトレイド

年龄：13

出身自贫穷的边境，在大都市克罗斯贝尔流浪的孩子（外表看上去像男孩子，实际上是女孩）。因为嫉妒剧团的明星伊莉娅的奢华，对其房间进行了盗窃。之后被特务支援课抓到，伊莉娅从修莉身上看到了潜在的资质，不但没有惩罚她，反而让她加入了剧团。本作似乎也有和她相关的故事发生……

黑月（ヘイユエ）

鲁巴切商会垮台后势力扩大中？

黑月贸易公司表面上是一个普通的贸易公司，实际上是以共和国为据点的巨大犯罪组织“黑月”的先头部队。为夺取鲁巴切商会在克罗斯贝尔的霸权而暗中活动。前作中鲁巴切商会在某个事件后灭亡，本作中黑月的势力自然会扩大，而且银和曹力的契约也因为鲁巴切商会的灭亡而结束，这之后银和黑月的关系是值得关注的地方。



▲否定和银有关联，并且客观地将自己知道的情报说了出来。



▲实际上是银的雇主，计划着妨碍鲁巴切商会的黑之竞售会。

曹知道银的真实身分？

曹看上去对银的身分毫不关心的样子，给人的感觉只是将银当做“棋子”，对其出身不感兴趣。但是如果是已经知道银的身分的场合，这种不关心就理所当然了。看来他的动向还是值得关注的。



▲给人的感觉只是将银当做商业伙伴，真的对其身分不感兴趣么？



曹力
ツァオ・リー

年龄：25

黑月贸易公司的年轻分社长，为称霸克罗斯贝尔里社会的黑月干部。属于头脑派，明着给罗伊德一行人提供银的情报，暗地里却是银的雇主。



值得信赖的暗之刃，她的目标是……

前作中的谜之暗杀者“银”终于成为了罗伊德一行人的同伴了。并且在本作中将比前作更加活跃。





莉莎·毛

リシャ・マオ

『不能再给大家添麻烦了！』

年龄：17

彩虹剧团的招牌，和伊莉娅·普拉提耶搭档的新人演员。是个温柔体贴的女孩，不过也曾有非常努力的时候，由于经受住了伊莉娅疯狂的特训，因此慢慢在剧团中崭露头角。其真实身分是名为“银”的暗杀者，是在共和国的东方人街里有着“传说的魔人”称号的令人恐惧的人物。受“黑月贸易公司”分社长曹力的雇佣在克罗斯贝尔活动，前作中时为敌人，时为同伴与罗伊德一行人接触。

总据点貌似在卡尔瓦德共和国的东方人街……

卡尔瓦德共和国是位于克罗斯贝尔东边的颇具历史的新民主国家。由于接受东方的移民，有着多样的文化背景。黑月的总据点貌似就在这个国家，详细资料不明。共和国出身的雾香·楼兰（キリカ・ロウラン）应该知道些什么。



▲雾香伪装成商人进行搜查活动。



▲雾香同时也在探查马菲亚（マフィア）的行动。

暗杀者之谜

前作中为了和克罗斯贝尔里社会的鲁巴切商会对抗，而被黑月贸易公司所雇佣，作为暗杀者登场的银。但是如今鲁巴切商会已经失去了力量，银的契约也应该到此结束，那么本作的银到底是为了什么而战斗呢……



东方人街代代相传的银的传说

银有着“如影子般现身，又如影子般消失，看上的猎物绝对无法逃脱”、“不老不死，已经持续活动百年以上”、“卡尔瓦德共和国民主化前后（约100年前）的动乱期就发现有银活动的记录，不少政府要人都葬身于他之手”等传说，其真实身分无人知晓，就连拥有超越常人感应力的缇欧都没能察觉到银的真实身分是莉莎。



▲从银的口中说出了“瘦狼”的名字，难道他对结社知道些什么？





▲代代都继承了这个名字，不老不死难道只是传说？貌似连招式也一并继承了。

◀在圣乌尔斯拉医科大学进行搜查时，银作为同伴加入战斗。

前往深邃之碧

建筑物/设施

等待玩家挑战的新领域是……

在前作出现但无法进入的一些场景可以在本作中进入了，另外还会追加一些新场景供玩家探索，新场景中有各种冒险和事件等着玩家去开启。前作中随着故事的发展，NPC的对话内容会跟着变化，不知道本作能不能继承前作的优良传统呢？

城市





◄▲两张图从不同角度展示了整个城市的面貌。

导力终端



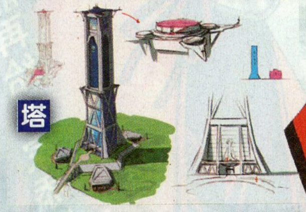
▲覆盖整个克罗斯贝尔的导力网络的心脏部分，很有可能是艾普斯塔因财团（エプスタイン财团）修建的研究设施。

海滩



▲很有南方避暑地感觉的海边休闲场所，在这里是不是能看到成员们的泳装姿态呢？

塔



▲巨大的新市长大楼，新体制下的克罗斯贝尔的象征性建筑，高度大约是IBC大楼的3倍。

主题公园



▲保养地米修拉姆（ミシュラム）的主题公园，是不是可以在这里和女主角进行约会呢？

洞窟入口



◄自然生成的遗迹？期待前作中没有的迷宫类型出现。



奥利维特·莱泽·亚诺尔

オリヴァルト・ライゼ・アルノール

在克罗斯贝尔的故事完结之时必定会登场的奥利维特，不知道这次他是以怎样的姿态出现在大家面前呢？

夏莉

シャーリー

神秘的女性角色，目前还没有详细资料，不过根据她的容貌和穿着等特点，相信熟悉该系列的玩家已经看出些端倪了吧。

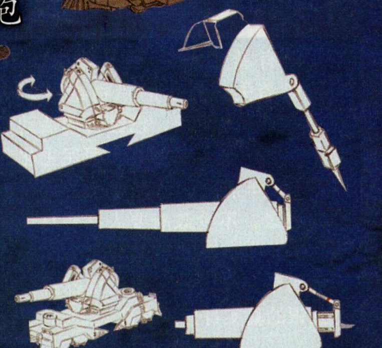
交通工具

悄悄逼近的"战争"的脚步声

在前作中，旅客列车、导力车、导力巴士等交通工具悉数登场，而在本作中将会有各种作战兵器登场！这种规模的兵器出现，已经不是当年利贝尔和帝国之间的纠纷那样简单了，也许这次帝国和共和国方面都会有军事介入，难道大规模战斗的战场是克罗斯贝尔？



列车炮



利用装甲列车运输的巨大远距离炮台，发射炮弹后利用其强大的反作用力将弹壳弹出。光看外形就能想象有多大的破坏力，是占领敌方军事据点的利器。







米蕾优准尉

ミレイユ准尉

年龄：22

兰迪以前的同僚，在贝尔加得门工作的女性警备员，在无能的前司令的领导下的苦命人。以前在兰迪离开警备队时曾感到惋惜。

『真、真是的……老是说些不着边际的话。』

索尼娅·贝尔茨

ソーニャ・ベルツ

『感到自豪吧——这是你们全力以赴的成果。』

年龄：36

前作中关照过罗伊德一行人的，能力拔群、沉着能静的警备队女性将校。代替因为某些问题而辞职的前任者，成为了警备队的新司令官。为了面对两大国的威胁，对警备队进行了大胆的改革。

塞尔盖·罗

セルゲイ・ロウ





▲一如既往的放任主义，这次应该会经常出现在事件现场了吧？

年龄：38

罗伊德一行人所属的“特务支援课”的课长，原本是位很有能力的搜查官，后来因为和上面的关系处理得不好退居二线。对罗伊德一行人基本采用放任主义，只有在重要时刻才会认真起来。

『我想你也应该明白了，差不多是时候转换一下心情了。』

查特

ツァイト



▲望着远方的查特，难道它发现了什么？



在克罗斯贝尔有着“神狼”称号的生物，在马菲亚军用犬事件时出现在罗伊德等人面前，之后作为警犬加入特务支援课。

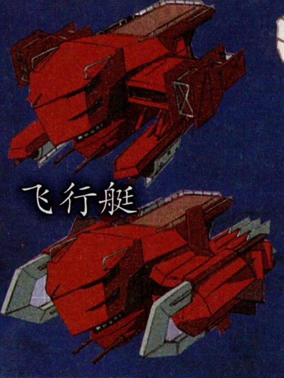
“咕噜噜……汪。
（哎呀呀，还真是够麻烦的）”

战车



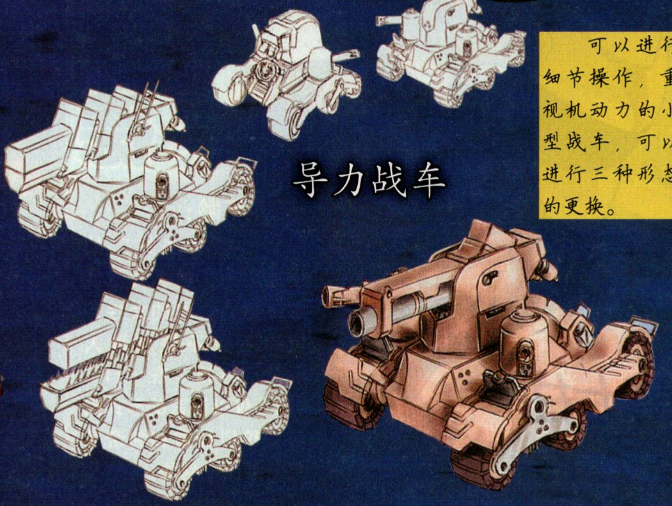
搭载了大型主炮和副炮，前方装载了厚重的装甲板。战车共分为三种颜色和规格，应该分别对应三个势力，不知道性能上有多大差距。

飞行艇



目前只公开了装载炮台（上图）和装载黑色武装（下图）这两种类型。

导力战车



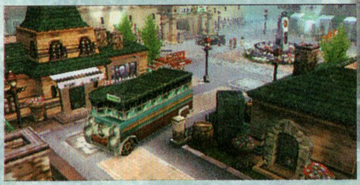
可以进行细节操作，重视机动力的小型战车，可以进行三种形态的更换。

阿尔泰尔市（アルタイル市）

卡尔瓦德共和国国境内的某个都市

位于卡尔瓦德共和国最西边的中等规模港湾都市，物流和商业都非常繁盛，从克罗斯贝尔乘坐火车大约1小时就能到达这里，两个城市之间来往的商人也非常多。





▲在新的城市里会发生什么新鲜事呢？

暗中活跃于塞姆里亚(ゼムリア)大陆的谜之结社——噬身之蛇

噬身之蛇是一个活跃于塞姆里亚大陆的秘密组织，在《空之轨迹SC》中以这个名字正式登场。有关这个组织的详细情况目前还不得而知，只知道一项名为“俄耳甫斯（オルフェウス）最终计划”的企划正在实施中（《SC》中的福音计划和《the 3rd》中的幻焰计划都是俄耳甫斯最终计划的一部分）。

令人在意的组织体系

噬身之蛇是一个以盟主为顶点，由7名蛇之使徒、十多名执行者以及大量战斗人员和科学家所集结，拥有独自的军事力量，持有非常先进的科学技术的谜一样的组织。而“十三工房”是结社的开发部门，强化猎兵则是一批被强化过的雇佣兵组织。

- 盟主
  - 蛇之使徒第一柱～第七柱
    - 执行者No.0～No.XV
    - 战斗员
    - 强化猎兵
    - 十三工房



肯帕雷拉（カンパネルラ）

执行者 No.0

年龄：？

在《空之轨迹》中登场的角色，结社“噬身之蛇”的执行者No.0，因喜欢挑拨别人以及恶作剧的性格而持有“小丑”的异名。本作中，他突然出现在克罗斯贝尔，并开始进行神秘的活动。



亚莉昂罗德（アリアンロード）

第七柱

年龄：？

“噬身之蛇”的使徒之一，精通大量武术，宅心仁厚的女性，但有着绝不饶恕敌人的严厉性格。在《the 3rd》仅以语言的形式出场，貌似经常和剑帝莱恩哈特比试剑法。

执行者介绍



No.II 剑帝

莱恩哈特（レオンハルト）

用剑的达人，与约书亚的姐姐是恋人关系，当自己的故乡被帝国毁灭之时，带着约书亚一起进入了结社，已在《SC》中死亡。



No.VI 幻惑之铃

露茜奥拉（ルシオラ）

使用铃铛发出幻术以及操纵扇子和符术进行战斗的女性，和《空之轨迹》中的同伴——雪拉扎德（シェラザード）曾同为马戏团的成员，对于雪拉扎德来说是姐姐一样的存在。在《SC》中跳下利贝尔方舟下落不明。



No.VIII 瘦狼

瓦鲁特（ヴァルド）

使用东方武术的格斗家，是在《零之轨迹》中登场的雾香的前恋人，师从于雾香的父亲开创的“泰斗流”格斗术，《SC》的某个重大事件后返回结社。

埃雷波尼亚帝国

盘踞在克罗斯贝尔周围的大国露出了獠牙

埃雷波尼亚帝国是位于克罗斯贝尔自治州西侧的一个军事国家，其标志为“黄金的军马”。该国保留了旧时代由贵族管理和支配国家的体制，在铁血宰相基利亚斯·奥斯本的改革下，近年来发展成为了遍布铁路的近代化国家，但似乎激化了和支持旧体制的贵族们的矛盾。与同样盘踞在克罗斯贝尔周围，与克罗斯贝尔一国之隔对峙的东方强国——卡尔瓦德共和国常年纷争不断，在本作中总算要展现出真实实力了么？



◀会让怀斯曼教授高兴的事？有种不好的预感……

▼初次突入克罗斯贝尔北部的罗森伯格工房！



F·诺华博士

F・ノバルティス博士

『哈哈，这样一来就能向那位大人报告好消息了！』

第六柱

年龄：？

“噬身之蛇”的最高干部“蛇之使徒”的第六柱，是拥有黑暗网络技术的“十三工房”的总负责人，开发了许多巨大的人形兵器以及飞行战舰。为了满足自己的好奇心，牺牲任何东西都在所不惜。

乔格老人

ヨルグ老人

年龄：75

住在克罗斯贝尔自治州境内名为“罗森伯格工房（ローゼンベルク工房）”的人偶工房里的老人，能制作出像活物一样精巧的古老玩偶，彩虹剧团使用的复杂的舞台装置也出自他之手。不过貌似他所属于结社的十三工房。

“带着那个令人不愉快的男人赶紧离开这里吧。”

克罗斯贝尔自治州与他国的位置关系



克罗斯贝尔周边的部分国家在过去的“《轨迹》系列”中曾出现过，本作中会出现的国家也大致确定。从地图可以得知克罗斯贝尔的西边是埃雷波尼亚帝国、东边是卡尔瓦德共和国、南边是利贝尔王国，其他国家的位置也令人在意，但是……

- **利贝尔王国** 在《空之轨迹》中为主舞台的国家，在这里缔结的不战条约，使克罗斯贝尔和帝国以及共和国紧张的关系得以缓和。
- **卡尔瓦德共和国** 历史不长的民主国家，接受来自东方的移民，拥有多样的文化背景。其最西边的阿尔泰尔市将在本作中出现。
- **阿尔特利亚法国** 信奉空之女神的七曜教会总部所在国。如果“七至宝”将在故事中出现的话，说不定会有教会的人登场。
- **雷米菲利亚公国** 美丽且有着严酷自然环境的北方公国，以其先进的医疗而被大众认知，优秀的医学者辈出，阿里欧斯和这里有着很深的渊源。

基利亚斯·奥斯本

ギリアス・オズボーン

『你认为这个克罗斯贝尔还能存活多久呢？』……







▲奥斯本根本上对克罗斯贝尔抱有轻视的态度，罗伊德一行人该怎么应对呢？

年龄：54

持有“铁血宰相”异名的埃雷波尼亚帝国宰相。出身军部，在10年前担任宰相一来，将铁路网覆盖至整个帝国，对原本由贵族支配的古老帝国进行了大刀阔斧的改革。因此那些因地盘被占领的大贵族麾下的抵抗组织以及其他敌对势力非常多。

No. X 怪盗绅士

布卢布兰（ブルブラン）

全世界闻名的假面怪盗，为了实践“所谓的美丽就是高傲的象征”的美学而加入结社，在《零之轨迹》中以怪盗B的身分登场。

No. XIII 漆黑之牙

约书亚（ヨシュア）

在《零之轨迹》中也有登场，艾斯特尔的同伴。原本隶属于结社，在攻击艾斯特尔的父亲时反而被其所救。在《零之轨迹》的事件后和艾斯特尔一起返回了利贝尔。

No. XV 歼灭天使

玲（レン）

操纵巨大人型兵器的天才少女，《SC》一战后离开结社开始在各地旅行，之后来到克罗斯贝尔，在《零之轨迹》的某事件后解开心结，之后和艾斯特尔一起返回利贝尔。

新必杀新系统介绍



▲还是一如既往地对奥利维特王子进行各种吐槽。不过能看到正经工作的奥利维特的姿态实属新鲜，这次他不到各国去旅游了么？



◀感兴趣的东西是麻婆豆腐的调料？让人摸不着头脑的雷克特这次也将登场。貌似和猎兵团“赤色星座”一起行动。



雷克特·阿兰多尔

レクター・アランドール

『那么，我就先闪人了。』

年龄：23

前作中，罗伊德一行人在“黑之竞售会”时碰到的举止奇怪的青年。其实他是“铁血宰相”手下，拥有帝国政府所属的二等书记官以及帝国军的特务大尉头衔的谜一般的人物。本作也将在克罗斯贝尔进行访问，其真实目的到底是什么？

缪拉·范达尔

ミュラー・ヴァンダール

『这般轻浮之人的言论，还是不要在意的好。』

年龄：30

帝国军少佐，奥利维特王子的贴身护卫。以前是守护埃雷波尼亚皇族的武力派。看上去和奥利维特关系很好，值得信赖的大哥，每次都被迫跟在不按常理出牌的奥利维特王子的后面，这次也……

不同角色持有的独特必杀技

角色升级后会不断习得丰富的必杀技，游戏中有普通必杀技、范围更大威力更强的S必杀技以及两名角色一起释放的合体必杀技三种类型。





▲在战斗中消耗CP就能使用必杀技了。

瓦吉

必杀技 セブンシュット

像打台球一样将七色球弹出，利用来回撞击给予敌全体伤害。貌似是以瓦吉为中心的范围攻击，潇洒帅气的必杀技。







阿里欧斯

S必杀技 风神烈破

如疾风一般高速踏入，然后利用这个势头发动强烈斩击。范围广威力大，在BOSS战中很好用。







诺埃尔

S必杀技 ブラストストーム

特殊电磁网、机枪和导弹的连续攻击，能对范围内的敌人造成极大伤害。







诺埃尔＆瓦吉

合体必杀技 ブルーブレイカー

诺埃尔使用远距离的机枪和瓦吉使用近距离格斗攻击的合体技。







银使用独特形状的大剑进行战斗，使用附带弦的钩爪、一击必杀的符术以及针等暗器的神速型暗之武术家。貌似曾和“瘦狼”交过手，其实力应该和“噬身之蛇”的执行者有得一拼，本作新增了两个必杀技。

必杀技 月光蝶

召唤银色的蝴蝶围绕在身边，之后让自己消失的必杀技。一段时间变成隐身状态，并且速度大幅提升，这也非常符合他暗杀者的形象。





S必杀技 真·幻月之舞

利用月光进行迷惑，然后用钩爪绑住所有敌人，之后利用大剑将敌人一刀两断，这也是银的最强暗杀术。幻月之舞在前作就登场过，本作辨明了银的真实身分后，必杀技也觉醒为“真”了么?






▲▶演出效果远远超越幻月之舞，这是莉莎发挥出真实实力的一击。

以行动顺序为关键词的AT战斗

本作的战斗和“《轨迹》系列”一样使用AT战斗系统，画面左边显示的是敌我行动顺序，以此来安排战术是游戏的战术核心，目前还没有发现这方面相关的新要素。



◀敌我的行动顺序清楚地表示在画面左侧。
▼CP累积到100以上时可以发动无视行动顺序的S必杀技。



由导力器引出的神秘力量



导力魔法是通过在导力器上安装结晶回路后引导出来的神秘力量，前作中包含攻击、回复、辅助等多个种类，而本作中出现了可以进行召唤的新魔法。目前已知的两种召唤魔法的演出效果都非常震撼。

新魔法 ラグナドリオン

从空中召唤出巨大的枪进行攻击的新魔法，落雷的演出效果非常棒，看来应该是风属性魔法，不知道会不会附带追加效果或者异常属性呢?






新魔法 ロードインフェルノ






召唤出带翅膀和尾巴的龙人，从口中释放火焰攻击的新魔法。火属性无误，攻击范围广，无论对付杂兵还是BOSS都有很好的效果。

新型导力器

前作的导力器有7个结晶孔，每个孔可以放入各种属性的结晶回路来组合出各种魔法。在本作中，新导力器的中央有一个主结晶孔，可以放入和普通结晶回路不同的主结晶回路，并且将对应特定的导力魔法。拥有各种要素和附加能力的此类魔法应该能让战术更加多变。



中央的主结晶孔

普通的结晶回路无法装在中央的孔里，必须使用专用的主结晶回路。



▲装备上主结晶回路后就可以使用大师魔法，图中所示的是辅助类魔法，不知道有没有攻击系和回复系的魔法呢?




选择类型?

诺埃尔和罗伊德分别装备着不同种类的主结晶回路，装备的主结晶回路所发挥的效果是不同的，不知道装备的主结晶回路会不会因为角色不同而发生能力上的变化?

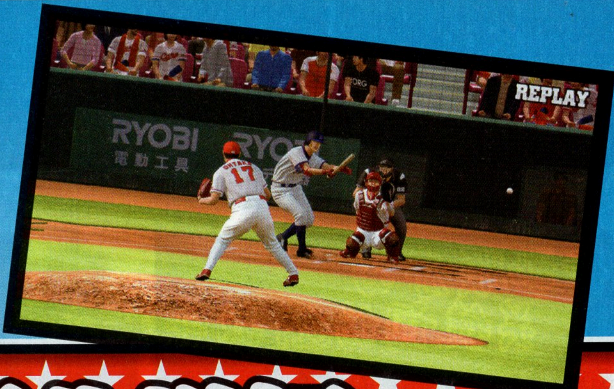


文 铭风



在中《职业棒球魂》，你可以化身为球员或是监督来感受棒球比赛的魅力。《职业棒球魂2011》很好地将真实联赛中的所有球员资料收纳其中，并强化了比赛时的表演性和操作性，同时也新增了新的模式，让喜爱棒球游戏的玩家能更好地从游戏中体验棒球的魅力。

SPG	职业野球魂2011 プロ野球スピリッツ2011		
Konami	2011年4月14日	日版	1～2人
5981日元	无对应周边	全年龄	



动作棒球操作详解

游戏中为新手玩家提供了入门模式“プロスピ入门”，在这里能除了了解棒球的规则外，各种基本操作也有详细介绍。进入此模式后会在投球、防守和击球等各个方面进行教学，这里为大家详细介绍一下各种教学关，让你能够顺利接触这款棒球游戏。



住球种的漂移方向的话还是很轻松的。

缓急掌握：这里主要是告诉你投球有速度的概念，你投球时击球手下方会显示速度条，从慢到快。变化球的速度总是比较慢的，而高速直球则更容易和对手一决胜负。

投球篇

直球投法：按下×键进行投球动作，然后用滑杆选择球的切入点。最后到时候球就会被投出去，球扔出去时会出现蓝色圆框，在其变到最小时按下×键可让投球更加精确。练习中需要你投出5个直球。

变化球投法：首先在投球前用滑杆选择球种，如果同一个方向上有两个球种，你可以按下R键来切换。之后的投球方式就和投直球一样了。练习中需要你按下方的提示的球种，投出5个相应的变化球。



精确投球切入点：球的切入点在做出投球动作到投出球之间才能用方向键进行选择，只有投在框内才算好球（当然你也可以故意投在外面让对手四坏球上垒）。这个练习里就是让你掌握好如何更好地投球到想要的地方，把球投到红点处就可以了。

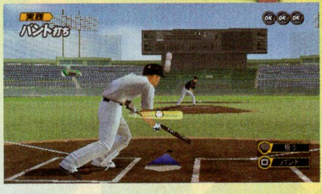
全力投球：首先训练精确投球，你要在投球并出现蓝色圆圈达到最小时按下×键。其实光看蓝圈的话其实并不好掌握，你可以观察投手的动作，在其投出球的一瞬间按下×键就可，成功按下后球切入点会显示黄色。然后是全力投球的训练，投球时把滑杆往上推一段时间，就可以施展全力投球（仅限直球），上方也会出现“全力”的字样，这个时候再进行三次精确投球就可以完成训练了。全力投球不容易被打远，但是消耗的耐力被一般投球要多。

变化球大师：先是用下方对话框内指定的变化球球种来扔到红点处，记



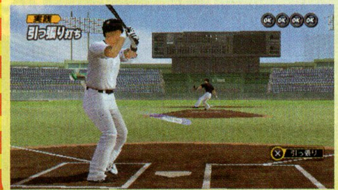
打击篇

直球打击：击球时在画面中间的击球区会显示球棒形准心，用滑杆和方向键都可以移动这个准心。准心中间的白色区域是可发力的击球点，对方投球时你将白色区域移动到球切入点处，在球过来时按下×键就可成功将球击出了。接着是强振练习，按下R键后白色准心会变小，但击球威力会变大，容易打出高飞球或是本垒打。利用强振击球两次就完成这个训练了。



击球方向：击打时也有×键的“引っ张り”和○键的“流し打ち”两种。其中用×键更容易将球打向左方，而○键则更容易打到右场去。分别用这两种打击将球打响相应的场地就可，要点是用球棒准心的顶部来击球。

变化球打击：这个训练是击打变化球，相比直球打击操作方法依旧是一样的。但是球的切入点会进行变化，同时球速也比直球慢好多。成功击出变化球5次后完成训练。



触击打击：当有人上垒时利用触击打是一个比较保险的送垒手进垒的作战方法，因为除了盗垒外只有球落地垒手进垒才会被承认。使用□键就可进行触击打，滑杆的上下移动准心，而左右则调整击球方向。

选球训练：当投手将球投在好球区（画面中间的框）外时就形成了坏球，但是这个时候你挥棒的话依旧还是算好球的。如何选中好球来进行击打就是这个训练的目的，成功击出4次好球就可完成训练。

安打训练：用触击球以外的方式将球击打出去后并成功落地，而击球者成功上垒，这样就形成安打。打击的最终目的当然就是形成安打，只有你对投手投出球后判断对好球还是坏球，以及是哪个球种后才能顺利击球形成安打。在这个训练中你要打出四支安打。

守备篇

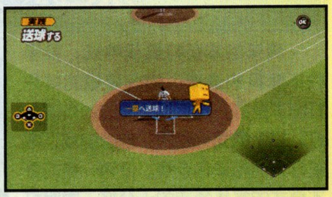
传球：当防守队员获得球时，首先要做的就是将棒球传回垒上来阻止对方球员上垒。和真实的垒包一样，游戏的○键、△键、□键和×键分别代表了一到四垒。得球后按相应的按键就会自动将球传回相应的垒上。第一个训练就要你按照指示将球传到相应的垒上。

而当球在外野时直接传回来基本是不可能的，同时就算一次长传回来传到了，进攻队员的上垒情况也肯定改变了。这个时候就要用R键来传到靠近内场的队员来进行中转，中转的好处时可以快速将球送往内场，同时中转队员也可以根据情况来将球扔到相应的垒上。

守备练习：球击出后场上会在落点处出现黄色标记，你要快速用方向键控制防守队员到达此处，捕捉到球，在球落下前捕捉到球就可让击球手直接出局。如果在球落地后捕捉到球，那就必须赶在击球手没有上垒将球传到垒上，让其出局。

实战防守：相比之前既定的守备练习，这个练习更强调实战。想要让自己的防守更加出色，基本上当球击出后你就要判断落点并操纵防守队员提前行动了。而捕捉到球后更是要迅速传到垒上，让击球者和跑垒者出局。其中判断对方进攻队员的上垒时间，顺序送球到各个垒上进行双杀或是三杀（多人出局），是种必要掌握的技能。

动作捕球：除了在击球手击出高飞球时在落点等待，捕捉到球后让对方出局外。当击球手击出的横向快速球时，你还可以利用动作按键来控制防守队员捕球。具体就是当球经过队员身边时按下○键。而控制队员向球移动，并按下○键还可以让防守队员进行飞身捕球。



防盗垒：防止盗垒的最好方法就是投掷牵制球。牵制球的投掷方向是□键、△键、○键分别代表了一到三垒。当你觉得对方可能盗垒时，向相应的垒上投掷牵制球就可。而当投球后对方盗垒的话，则要控制捕手将球传到相应的垒来让跑者出局。这个就和传球一样，○键、△键、□键分别代表了一到三垒。

中断长传：很多时候你传向某个垒时，对方的进攻队员跑得很快已经上垒了。但是球依旧在向那个垒传，导致对方的其他本来不能上垒的人员乘这个时间上垒了。这种时候你可以利用R键来让中继队员上去捕捉到球，中断这个传球。训练的第一步就是按×键将球往本垒传，但是这个时候对方已经上垒了，所以你要按R键中断传球并控制中转队员将球传往二垒，让击球手出局。



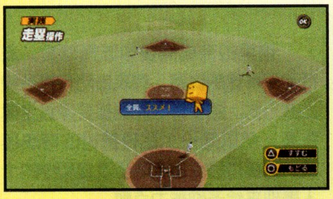
走垒篇

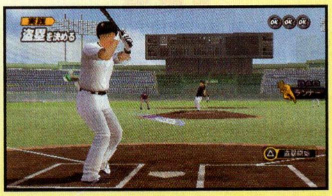
操纵跑者：跑垒者跑动时的操作十分简单，基本上只有进垒和返回这两种行动。△键可控制跑者向下个垒前进，○键则是回到原来的垒上，而两个一起按可让跑者停留在原定。

操纵多人：实际的动作比赛时，△键和○键是控制多名跑者的。而你要控制个别跑者时，需要用滑杆来指定你要前进或返回的垒，然后用□键来确认前进，×键来确认返回。比如你选择了三垒按□键就是让二垒的跑者前进到三垒，而选择三垒按×键则是命令跑向本垒的跑者返回。

实战的走垒：从上两个训练中熟悉了跑垒的操作。而实战中你就需要根据防守情况来进行判断，自己的球员哪些可以上垒哪些不能，从而分别进行操作。

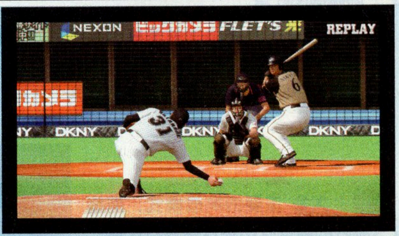
盗垒：按下△键就可进行盗垒。而盗垒的难点在于时机，太早的话会被投手扔牵制球击杀。而在球投出时盗垒，则跑动时间会不够，导致被捕手看到，从而通过快速传球让你出局。最好的时机就是投手作出投球姿势的那一刻，立刻控制跑者冲吧。





其他模式介绍

除了入门模式外，游戏的主要内容当然是诸多其他的模式了。基本上除了让你享受棒球对战的模式外，就是一些让你育成选手的联赛模式了。下面简单介绍一下。



对战

这里有三种对战方式。Com对战，以动作棒球的形式和电脑1对1比赛。监督プレイ，以监督对战的形式和电脑比赛。试合观战，选定队伍后进行观战。

アドホック对战

通过无线通信来和其他玩家对战。游戏的模式类似于对战模式，只不过这次对战的对象是其他玩家。

ペナントレース



可以选择以选手身分还是以监督的身分参加联赛模式，目标是日本第一。游戏开始后你可以设置游戏的规则，最多可持续20年。比赛前可以查看日程，或是对队伍进行编成。此外还可以在“メモリアル”中查看比赛的各项记录。选择“试合へ”则是进行比赛。可选择手动棒球、监督比赛、观战和直接查看结果这四种方式来进行比赛。比赛结束后系统会给出总结，而队员的能力也会进行一定量的提升。

ユーティリティ

这里有游戏相关的许多杂项。可以在这里制作应援曲，复制内容，并进行各类设定的变更，另外还可以在这里选择数据安装（インストール）。

トレーニング

训练模式，如果你棒球游戏的水平还不过硬，那这里的多种训练方式能让你拥有更强的实战能力。分别为打击训练、投球训练和防守训练，按照入门介绍里的一些操作等等来提升自己吧。

スピリッツ



单个选手的育成模式，可从三个育成地中选择一个来进行育成，最初设定好角色和成长方式后就可开始育成了。三个育成地对应三种育成方式，主要就是通过比赛来获得能力。而最后你可以将这些能力用来提升角色的走力，力量等能力。同时还可以学习技能，不过技能需要用到スピリッツ点数。

成长类型	
ノーマル	全体能力会平均成长。
热血	获得的スピリッツ点数十分多，但对战后得到的能力点数很少。
早熟	初始能力高，但对战后得到的能力点数很少。
大器晚成	初始能力低，对战后得到的能力点数很多。

夏威夷

十分简单的育成方式，进入此模式后首先是设定你要培育的选手，分别是比赛位置，名称等等。然后根据你所要育成的投手还是野手，会分别提供相应的对战方式。投手是进行投球，尽量不要让别人打到，而野手则是进行打击。接着就会让你选择对战对手，一次育成游戏中最多可以进行8个回合的对战。每个回合有三名对手可供选择，下方会显示获胜条件和胜利后能够获得的能力。接着就是进行比赛了，根据结果和比赛内容会获得相应的点数，提升选手的实力。

根据地

这里的育成需要你选择球员，进行动作棒球的比赛，有攻击防守等各种比赛方式。由于每次比赛都要操纵全体队员，所以是一个比较费时的育成模式。比赛过后会根据队伍表现和你的个人表现来给予你能力点数。

监督

这次新加入的育成方式。不过过程也很老套，就是用监督模式来掌握比赛，最终获得技能点数让队员能力上升。



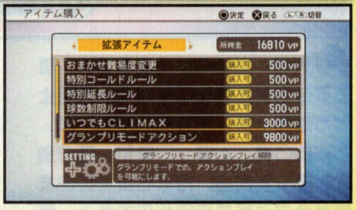


クライマックス



联盟赛，赢到最后就好。比赛之外的时候你扮演监督，可对队伍进行调整，比赛时则是手动的棒球比赛。而正式比赛时你可以选择手动棒球、监督比赛、观战和直接查看结果这四种方式。想要确切获得胜利当然是手动操作比较好，但时间也是消耗最多的。每次比赛结束后都有各种事件登场，如果有人员变动，请在下次比赛前调整好。

VPショップ



随着游戏的进行和模式的完成度，你可以获得一定量的VP，用来在这个模式内购买物品，可购买的包括了壁纸，角色，球衣等等物品，此外还有一些模式相关的扩张道具购买。除了一些特殊对战规则外，“おまかせ难易度变更”可以让你选择随机难度，而“グランプリモードアクション”则让你可以在グランプリ模式内用动作棒球来进行比赛。

ホームラン竞争



爽快的本垒打挑战模式，投手会不断投快速球，你只要做的就是打出本垒打，目标是完美的20支本垒打。三个模式分别为：自由游戏，本垒打挑战和排名查看。值得一提的是本模式的气氛营造的十分好，同时打击也只需要你看好时机挥棒就好，不用考虑球路。是个比较休闲的模式，同时过关后也可以获得比较多的VP点数。

グランプリ



在此模式中你要收集选手卡片来编制原创队伍，然后扮演监督来在各种不同条件下的大赛中获得胜利。首先是队伍编制，其实就和普通游戏的编制差不多，只不过用的资源都是一张张卡片，队员也以卡片的形式出现。在卡片编制上十分考验你的策略头脑，在比赛时是按照监督比赛形式来进行，只有购买了特典后才能在联赛进行时用动作棒球的方式进行。

在比赛后你可以说得SC点数，同时卡片也会获得经验值而成长，监督获得经验后可学会新的技能，而最重要的就是会出现新的联赛，之后你就可以利用点数去商店内购买选手或物品卡片，充实队伍。同时还可以利用交换来调整你需要的队员。

游戏的最终目的就是挑战新的联赛，获胜后提升能力继续挑战新的联赛。相比以往作品，本作增加了很多新的监督技能和支援技能，此外道具卡片的数量在50种以上，合理使用好这两个才能够使联赛更加顺利。

菜单介绍



大会 主要的挑战模式，用编制好的棒球队伍在这里进行比赛，一般的大会都要比试好几天，最后会根据成绩来给与奖励，胜利后会不断出现新的大会。

强化试合	这里从三个种类的对手中选择一个来进行战斗，分别是弱队，势均力敌队和强队，当然不同的队伍获得的经验也不同，是一个让你积累实力的模式，另外你参加大会时不能在这里进行强化训练
チーム管理	对棒球进行进行管理，设置人员，管理获得的卡片，此外还能够更改队员的背后号码
监督スキル	查看监督，也就是玩家你的能力，同时还可以设置监督技能和支援技能，在等级提升后会领悟，最后还可以更改你的名字等原始资料
ショップ	购买选手卡片和物品卡片，强化队伍
トレード	交换选手卡片，用来补足队伍不足的地方
情报	这里可以查看选手的打击成就，同时获得的卡片的资料也可以在这里查看
システム	系统，可以进行存档和结束本次游戏



モンハン日記 ぽかぽかアイルー村G

本作是“《怪物猎人》系列”外传作品《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》的G级加强版。在本作中可爱的猫猫们又来卖萌啦，继承前作清新可爱的田园风格，添加更多“G”级内容。玩家作为“主角艾鲁”这一次会成为见习村长，为了把村子建设得更加热闹而努力！

文 半夏

ETC

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G

モンハン日记 ぽかぽかアイルー村G

Capcom	2011年8月10日	日版	1～4人
3990日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

系统详解

操作&界面

菜单说明	
按键	说明
滑杆	移动
方向键	改变表情
L	开启/关闭简易村子情报
R+滑杆	跑步
START	菜单
SELECT	暂停
□	送礼物/挖掘/采集
○	对话/查看/确认
×	做各种动作/取消
选项	说明
村内移动	可以选择地点快速移动
村の状况	查看当时村内全体状况
アイテム	查看拥有的道具，分为平凡的道具和重要的道具两项
村クエスト	查看接受中的村内任务
村の仲间たち	查看和村民的友好度
パンフレット	查看个人以及通信好友的村子手册
カルチャ-ショック	查看猫猫们收到的震惊记录
システム	调节音量等设定，结束游戏

画面解说

1.时钟：等同于前作的时间槽，游戏中艾鲁进行采集冒险等动作都会花费时间，时钟会慢慢前进，当时钟转了一圈一天就会结束，因此如果有什么必须做的事情，一定要在时钟转满一圈前完成哦。

2.简易菜单：按L键可调出简易村子情报，由上至下分别是游戏进行日数（如果继承存档会累加）、今日采取运、当前PP、当前同伴数、G级猫猫数和友好度总和。其中今日采取运是最重要的内容，采取运每天都会在1～5星间随机变动，星数越高时采集、耕种、采矿等活动获得贵重素材的几率越高；星数还会影响G级设施，如果星数过低而G级设施的等级不够的话就容易产生问题，导致当天无法使用。例如丸鸟牧场没有丸鸟来，小猪们心情不好不想采集等。当采取运达5星时还有一定几率从广场苹果树下得到重要道具“技能升级果实”。

3.按键提示：接近村民时就会出现按键提示，而且根据角色不同按键的作用也不一样，一般是○为对话、△为开启角色的特殊菜单、□为赠送礼物、×统一为取消；接近采集点时会提示□为采集物品；接近地图交界处会提示○为转换地图；有些特殊任务会提示□为搬运、○为调查。



玩法说明

本作的基本玩法和前作相同，玩家作为主角艾鲁为了把村子建设得更加热闹而努力。想要村子更加热闹就需要在新开垦出来的土地上建设新设施以吸引感兴趣的猫猫，同时还需要不断扩大设施。游戏中通过采集、耕种、钓鱼、捕虫等基本途径获基本素材，另外新建设的G级设施以及G级任务能够获得G级素材，各种素材可以在记录系处选"ぽかぽかポイントショップ"换取PP点数。有了PP点数后，就可以在记录系处选"设施扩张ショップ"建造或升级各种村设施了。



设施介绍

村基础设施



集会（ギルド）

包括了集会所外部和集会所内部两个部分，最初的集会是什么都没有的，要靠玩家完成各种任务收集相关猫猫，集会的功能才会一点点开放。游戏进入G级后，**ユクモ**受付娘成为同伴后集会内添加G级探险任务。集会具体功能设施见下表。

相关猫猫	设施	作用
见习い受付娘	下位クエスト受付	可以接受下位探险任务
受付娘	上位クエスト受付	可以接受上位探险任务
イモ-ト	通信クエスト受付	可以接受通信探险任务
ユクモ受付娘	G级探检クエスト受付	G级猫村新加功能，可以接受G级探险任务
衣装系	着替え	将得到的服装交给它后可以更换服装，得到方法见下文
歌姬	BGM变更	将得到的乐谱交给它后可以更换背景音乐
建筑家	内装/外装もよう替え	改编集会内部以及外部装饰
料理长	キッチン	制作猫饭，具体见后文
ダル爆长	タル爆弹工房	交给它相应材料后可以制作炸弹
工艺家	アイテムショップ	可以用PP点数交换装饰道具
モガ	カルチャ-ショップ	可以用震惊值改变村内流行
馆长	地下展示室	可以将重要物品交给馆长用于展示

厨房（キッチン）

和《MHP》的厨房一样，这里主要用来制作猫饭，猫饭是用来恢复猫猫疲劳度的。游戏中的每只猫猫都有疲劳度（おつかれ度）这项数值，由低到高分为蓝、绿、黄、橙、红五种，进行探险任务会使疲劳度增长，疲劳度越高时猫猫的行动效率就越低，只有不进行探险让猫猫休息一段时间或食用猫饭疲劳度才能恢复。刚开始可以做的猫饭只有一种，当特定料理人职业猫猫加入后才能做更多的猫饭。猫饭的效果可参考下表。

猫饭名	效果	所需猫猫
パッパラパスタ	疲劳度少量回复	料理长
ホクホク锅	疲劳度中回复	アニス
ガッツチャ-ハン	疲劳度大幅回复	クッキン
オツカレ-	疲劳度超大幅回复	シナモン
オッタマケ-キ	采取运变化	オレガノ
ドッキリゾット	采取运上升1星	スパイス

换装（着替え）

用□键和猫猫对话可以赠予礼物（带心型标志的素材），收到喜欢的礼物时猫猫的好感度会增加，好感度会影响到猫猫在进行冒险任务时的积极程度，好感度达到999就能获得这只猫猫的服装，G级内容中好感度达到3000会得到G级服装。得到的服装交给集会内的衣装系后就可以在它那里进行更换了。

文化商店（カルチャーショップ）



猫猫是一种好奇心很重的生物，当第一次获得稀有道具、第一次面对大型怪物、第一次听说自己不知道的事情时都会触发"文化震惊"（カルチャ-ショック），从而获得震惊点数，G级内容新增G级震惊，在收到G级勋章以及温泉开放等重大事件都会触发G级震惊，得到更多的震惊点数。震惊点数可以在集会名为**モガ**的猫猫所经营的文化商店处更换村子的流行趋势，流行趋势会影响村内猫猫们的行动十分有趣。另外所有的震惊事件都可以在菜单中查看。下面罗列一些比较常见的震惊，供大家搜集查找。

震惊内容	类型	震惊点数	取得方法
初！もえないゴミ！	道具	5	初次得到制定道具
长老がボケたふりをしてたニャ！？	其他	10	任务"长老お腹ペコペコ"
はじめてブ-メランを手に入れた	道具	35	初次得到指定道具
はじめて特产キノコを手に入れた	道具	40	初次得到指定道具
はじめてマタタビを手に入れた	道具	50	初次得到指定道具
はじめてアオキノコを手にいれた	道具	50	初次得到指定道具
はじめてニトロダケを手に入れた	道具	50	初次得到指定道具
はじめてマヒダケを手に入れた	道具	50	初次得到指定道具
はじめてドキドキノコを手に入れた	道具	50	初次得到指定道具
はじめて毒テングダケを手に入れた	道具	50	初次得到指定道具
はじめてパサパセリを手に入れた	道具	50	初次得到指定道具
はじめてネムリ草を手に入れた	道具	50	初次得到指定道具
はじめてネンチャク草を手に入れた	道具	50	初次得到指定道具
はじめてプンプン草を手に入れた	道具	50	初次得到指定道具
はじめてげどく草を手に入れた	道具	50	初次得到指定道具
はじめてスネ-クサ-モンを手に入れた	道具	50	初次得到指定道具
はじめてオオナナホシを手に入れた	道具	55	初次得到指定道具
はじめてポポを见たニャ	怪物类	60	初次看到指定怪物

はじめてランポスを見たニャ	怪物类	60	初次看到指定怪物
はじめてランゴスタを見たニャ	怪物类	60	初次看到指定怪物
はじめてキラビ-トルを手に入れた	道具	70	初次得到指定道具
はじめて雷光虫を手に入れた	道具	70	初次得到指定道具
はじめてモ-レツマタタビを手に入れた	道具	75	初次得到指定道具
はじめてパサパセリを食べたニャ！いい香りがするニャ！	道具	80	初次吃到指定道具
はじめてドスヘラクレスを手に入れた	道具	80	初次得到指定道具
はじめて蜂の巣を见たニャ	怪物类	80	初次看到蜂巢
はじめてブルファンゴを见たニャ	怪物类	80	初次看到指定怪物
はじめてギィギを见たニャ	怪物类	80	初次看到指定怪物
はじめてゲネポスを见たニャ	怪物类	80	初次看到指定怪物
はじめて激辛ニンジンを手に入れた	道具	85	初次得到指定道具
はじめて黄金鱼を手に入れた	道具	85	初次得到指定道具
はじめて大きな骨头を手に入れた	道具	100	初次得到指定道具
はじめてなぞの骨头を手に入れた	道具	100	初次得到指定道具
はじめてかたい骨头を手に入れた	道具	100	初次得到指定道具
はじめて草食龙の卵を手に入れた	道具	100	初次得到指定道具
はじめて怪力の种を手に入れた	道具	100	初次得到指定道具
はじめて忍耐の种を手に入れた	道具	100	初次得到指定道具
はじめてメラメラナッツを手に入れた	道具	100	初次得到指定道具
はじめて大地の结晶を手に入れた	道具	100	初次得到指定道具
はじめてヤオザミを见たニャ	怪物类	100	初次看到指定怪物
はじめてイ-オスを见たニャ	怪物类	100	初次看到指定怪物
受付娘の役割！	其他	100	集会完成第二天
可爱すぎる生き物发见?	其他	100	和小猪说话
なんだか知らないけど凄そうな人ニャ	其他	100	第一次和在广场的教官说话
なんだか知らないけど凄い自信なのニャ	其他	100	集会扩张到第二级和集会内教官说话
怪物类には弱点があることを教わったニャ	其他	100	集会内教官说话
ハンタ-の心得? とかいうのを教わったニャ	其他	100	集会内教官说话
ハンタ-の常识? とかいうのを教わったニャ	其他	100	集会内教官说话
人生の教训? とかいうのを教わったニャ	其他	100	集会内教官说话
ハンタ-の极意? とかいうのを教わったニャ	其他	100	集会内教官说话
はじめて怪力の种を食べたニャ！力が強くなったニャ！	道具	110	初次吃到指定道具
はじめて忍耐の种を食べたニャ！がまん強くなったニャ！	道具	110	初次吃到指定道具
はじめてアオキノコを食べた	道具	120	初次吃到指定道具
はじめて特产キノコを食べた	道具	120	初次吃到指定道具
はじめて上铠玉を手に入れた	道具	120	初次得到指定道具
パサパセリを焼いたら灰になっちゃったニャ…	道具	125	带料理人参加冒险任务吃到パサパセリ
ネンチャク草を焼いたら灰になっちゃったニャ…	道具	125	带料理人参加冒险任务吃到ネンチャク草
げどく草を焼いたら灰になっちゃったニャ…	道具	125	带料理人参加冒险任务吃到げどく草
ドキドキノコをかじったら弾けたニャ！ビビったニャ～！	道具	150	冒险中看到ドキドキノコ
はじめてカジキマグロを手に入れた	道具	150	初次得到指定道具
はじめてドスファンゴを见たニャ	怪物类	150	初次看到指定怪物
はじめてクイ-ンランゴスタを见たニャ	怪物类	150	初次看到指定怪物
はじめてイャンクックを见たニャ	怪物类	150	初次看到指定怪物
はじめてババコンガを见たニャ	怪物类	150	初次看到指定怪物
はじめてリオレイアを见たニャ	怪物类	150	初次看到指定怪物
アオキノコを焼いたらさらにおいしくなったニャ！	道具	180	带料理人参加冒险任务吃到アオキノコ
ニトロダケをかじったら爆发したニャ～	道具	180	带料理人参加冒险任务吃到ニトロダケ
マヒダケを食べたらしびれ…た…ニャ…	道具	180	带料理人参加冒险任务吃到マヒダケ
特产キノコを焼いたらとびきりおいしくなったニャ！	道具	180	带料理人参加冒险任务吃到特产キノコ
忍耐の种を焼いたら、消し炭になっちゃったニャ…	道具	180	带料理人参加冒险任务吃到忍耐の种
はじめて虹色矿石を手に入れた	道具	185	初次得到指定道具
ドキドキノコを焼いたら弾けたニャ！ビビったニャ～！	道具	200	带料理人参加冒险任务吃到ドキドキノコ
はじめてポポポミルクを手に入れた	道具	200	初次得到指定道具
はじめてまんまるたまごを手に入れた	道具	200	初次得到指定道具
はじめてダイミョウザザミを见たニャ	怪物类	200	初次看到指定怪物
はじめてリオレウスを见たニャ	怪物类	200	初次看到指定怪物
はじめて「腹筋」を知った、お腹がキュッってして痛くなるニャ	其他	200	和サファイアと对话
イモ-トさんに姉がいた！その名もネコ-トさん！	其他	200	任务"ネコ-ト"
ニトロダケを焼いたら大爆发したニャ～！！	道具	220	带料理人参加冒险任务吃到ニトロダケ
はじめてメラメラナッツを食べたニャ！疲れが吹き飞んだニャ！	道具	220	初次吃到指定道具
マヒダケを焼いたら食べられるようになったニャ！	道具	230	带料理人参加冒险任务吃到マヒダケ
はじめて眠っているポポを见たニャ	怪物类	240	初次看到指定怪物
はじめて眠っているランポスを见たニャ	怪物类	240	初次看到指定怪物
はじめて眠っているブルファンゴを见たニャ	怪物类	250	初次看到指定怪物
はじめて眠っているギィギを见たニャ	怪物类	250	初次看到指定怪物
はじめて眠っているゲネポスを见たニャ	怪物类	250	初次看到指定怪物
はじめてフルフルを见たニャ	怪物类	250	初次看到指定怪物
はじめて眠っているヤオザミを见たニャ	怪物类	285	初次看到指定怪物
はじめて眠っているイ-オスを见たニャ	怪物类	285	初次看到指定怪物
はじめて不死虫を手に入れた	道具	300	初次得到指定道具
はじめてティガレックスを见たニャ	怪物类	300	初次看到指定怪物
はじめてラギアクルスを见たニャ	怪物类	300	初次看到指定怪物
プ-ギ-に乗ってレ-スが出来るらしいニャ	其他	300	小猪乐园完成后和园长对话
优しそうな鸟龙と友达になったのニャ	其他	300	和ちびクック対话
世界にはいろんな种类の怪物类がいるらしいニャ	其他	300	和ちびクック対话
世の中にはオトモアイル-ってのがいるらしいニャ	其他	300	和ちびクック対话
世界には面白い场所がたくさんあるのニャ	其他	300	和ちびクック対话
メラメラナッツを焼いたらあとかたも无くなったニャ…	道具	350	带料理人参加冒险任务吃到メラメラナッツ
リオレイアが眠っているニャ	怪物类	350	初次看到指定怪物
リオレウスが滑空してきたニャ	怪物类	350	初次看到指定怪物
はじめてキングトリュフを手に入れた	道具	400	初次得到指定道具
毒テングダケを食べたら气分が悪いニャ	道具	500	初次得到指定道具
毒テングダケを焼いたら食べられるようになったニャ！	道具	500	带料理人参加冒险任务吃到毒テングダケ
はじめてピュアクリスタルを手に入れた	道具	500	初次得到指定道具
はじめてマボロシチョウを手に入れた	道具	500	初次得到指定道具
はじめて古代鱼を手に入れた	道具	500	初次得到指定道具
はじめて火龙の逆鳞を手に入れた！！稀有道具ゲットなのニャ?	稀有道具	500	初次得到指定道具
はじめて落し物の伞を手に入れた！！稀有道具ゲットなのニャ?	稀有道具	500	初次得到指定道具
はじめてダンベルを手に入れた！！稀有道具ゲットなのニャ?	稀有道具	500	初次得到指定道具
はじめてにゃんにゃん棒Gを手に入れた！！稀有道具ゲットなのニャ?	稀有道具	500	初次得到指定道具
はじめて荷车の车轮を手に入れた！！稀有道具ゲットなのニャ?	稀有道具	500	初次得到指定道具
はじめて金のたまごを手に入れた！！稀有道具ゲットなのニャ?	稀有道具	500	初次得到指定道具
はじめて肉焼きセットを手に入れた！！稀有道具ゲットなのニャ?	稀有道具	500	初次得到指定道具
はじめて回复药のビンを手に入れた！！稀有道具ゲットなのニャ?	稀有道具	500	初次得到指定道具
はじめて女王虫の尻尾を手に入れたニャ	怪物类	500	初次得到指定道具
イャンクックが大声で叫んだニャ	怪物类	500	初次看到指定怪物
はじめて怪鸟の耳を手に入れたニャ	怪物类	500	初次得到指定道具
はじめて桃毛兽の皮を手に入れたニャ	怪物类	500	初次得到指定道具
はじめてヒナを见たニャ	怪物类	500	初次看到指定怪物
はじめて飞龙の卵を手に入れたニャ	怪物类	500	初次得到指定道具
ダイミョウザザミが地面に潜っちゃったニャ	怪物类	500	初次看到指定怪物
はじめて盾蟹の爪を手に入れたニャ	怪物类	500	初次得到指定道具
はじめてブヨブヨした皮を手に入れたニャ	怪物类	500	初次得到指定道具
はじめて轰龙の爪を手に入れたニャ	怪物类	500	初次得到指定道具
ラギアクルスが尻尾を振り回したニャ	怪物类	500	初次看到指定怪物
ここ以外にもアイル-村があることを知ったのニャ	其他	500	和マルチ对话
フルフルがビリビリ发电したニャ	怪物类	600	初次看到指定怪物
ババコンガがオナラをしてきたニャ	怪物类	700	初次看到指定怪物
リオレウスに追いつかれちゃったニャ	怪物类	800	初次看到指定怪物
はじめてコポポを见たニャ	怪物类	1000	初次看到指定怪物
リオレイアが起きちゃったニャ	怪物类	1000	初次看到指定怪物
ティガレックスが大声で叫んだニャ	怪物类	1000	初次看到指定怪物
ラギアクルスが雷球を吐いたニャ	怪物类	1000	初次看到指定怪物
はじめて海龙の鳞を手に入れたニャ	怪物类	1000	初次得到指定道具
长老がゴミ拾いをしていたのニャ	其他	1000	长老任务相关
长老がプ-ギ-に乗ってるのニャ	其他	1000	长老任务相关
长老がフラれた责任を押し付けたのニャ	其他	1000	长老任务相关
长老が溺れてるのニャ	其他	1000	长老任务相关

交易

当交易长加入后，就可以使用交易功能了，交易的用途是拿艾鲁村的素材换外地的素材，这些素材一般都是艾鲁村没有的。交易获得的素材根据交易地点而异，不过刚开始时交易的地点只有一个，只有特定的交易家猫猫加入后才会开启更多的地点，交易的道具和开启地点所需的猫猫可参看下表。另外需要注意无论是哪里的交易，都得花费一天的时间，交易结果第二天才可以看到。G级内容中一个地方一次可以进行3份量的交易，能够更快速搜集素材。

交易地点	给出素材	获得素材	所需猫猫
南の森	ハリマグロ×2、铠玉×1	ツツミクルミ/マカマカダミア/プレミアーモンド/肉焼きセット（仅1次）	トレード
虹香平原	のりこねバッタ×3、ドテカボチャ×2、モンスターのフン×1	セサミント/トコナツメグ/オニキスペッパー/锅のフタ（仅1次）	アキンド
アカツジ火山	カクサンデメキン×1、圆盘石×1、サツマノイモ×2	热带イチゴ/ペタリンゴ/トロピーチ/ポッケ村の看板（仅1次）	ソル
トロピ海岸	オオナナホシ×1、ポポミルク×3、白いたまご×3	ジューシーホタテ/こぼれアワビ/アッサリアサリ/回复药のビン（仅1次）	ネロ
花园桃源乡	雷光虫×1、アオキノコ×2、特产キノコ×1	マネアネモネ/シマリリス/ドスビスカス/金のたまご（仅1次）	アリア

农畑

主要用来获得各种野菜系的素材，采集野菜得先在农园长处用“田の肥料”换取收获次数，一个“田の肥料”可以收获20次，一开始农田很小，提升等级后会扩大获得的野菜种类和珍稀度增加。直接从G级开始游戏时，农田会直接从最大开始。

素材名称＼设施等级	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
なぞの草	○	○	○	○	○
サツマノイモ	○	○	○	○	○
シモフリトマト	×	○	○	○	○
デンデンダイコン	○	○	○	○	○
ドテカボチャ	×	×	○	○	○
ドデッカブ	○	○	○	○	○
ナナハクサイ	○	○	○	○	○
レアガーリック	×	×	○	○	○
激辛ニンジン	×	×	○	○	○
キングトリュフ	×	×	×	×	○
荷车の车轮（仅1次）	○	○	○	○	○
牧畜の饲料	○	○	○	○	○

渔场

主要用途就是钓鱼，以获得各种鱼类素材，钓鱼得先在渔场长换取钓鱼次数，一个“钓りのエサ”可以钓20次，渔场升级后出现的鱼种类和珍稀度增加。直接从G级开始游戏时，渔场会直接从最高级开始。



素材名称＼设施等级	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
はじけイワシ	○	×	○	×	○
キレアジ	○	○	×	○	○
オンプウオ	×	○	○	○	○
ハリマグロ	×	○	○	○	○
カクサンデメキン	×	×	○	○	○
ハレツアロワナ	×	○	○	○	○
黄金鱼	○	○	○	○	○
カジキマグロ	×	×	○	○	○
古代鱼	×	×	×	○	○
采掘の油	○	○	○	○	○
落し物の伞（仅1次）	○	○	○	○	○

牧场

可以用来收集畜牧素材，用一个“牧畜の饲料”换取10次采集次数。和农田和渔场不同，牧场升级只是增加面积，畜牧的动物还是得玩家自己在探险任务中捕获的，除了一开始的ポポ外，还可以在上位任务“诱惑负けずヤド狩り、それとヒナ”中捕获ヒナ，之后就可以采集到鸡蛋（たまご）类的素材了。直接从G级开始游戏时，牧场会直接从最大开始。

素材名称＼设施等级	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
ポポミルク	○	○	○	○	○
ポポポミルク	○	○	○	○	○
ポポの枝毛	○	○	○	○	○
白いたまご	×	×	○	○	○
まんまるたまご	×	×	○	○	○
虫捕りのミツ	○	○	○	○	○

采掘场

可以采集矿石类素材，用1个“采掘の油”可以换取10次采掘次数。采掘场升级后获得的矿石种类和珍稀度增加。直接从G级开始游戏时，采掘场会直接从最大开始。

素材名称＼设施等级	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
石ころ	○	○	○	○	○
铁矿石	○	○	○	○	○
圆盘石	○	○	○	○	○
マカライト矿石	○	○	○	○	○
铠玉	×	○	○	○	○
上铠玉	×	×	○	○	○
虹色矿石	×	×	○	○	○
ピュアクリスタル	×	×	×	×	○
にゃんにゃん棒G（仅1次）	○	○	○	○	○
田の肥料	○	○	○	○	○

捕虫场（虫捕り场）

可以采集昆虫系素材，用1个“虫捕りのミツ”可以换取10次捕虫机会。捕虫场升级后获得的昆虫种类和珍稀度增加。直接从G级开始游戏时，捕虫场会直接从最高级开始。

素材名称＼设施等级	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
虫のぬけがら	○	○	○	○	○
カクバッタ	○	○	○	○	○
のりこねバッタ	○	○	○	○	○
ネジヤンマ	○	○	○	○	○
オオナナホシ	×	○	○	○	○
ツチハチノコ	×	○	○	○	○
雷光虫	×	×	○	○	○
ドスヘラクレス	×	×	○	○	○
不死虫（采取运1星时）	○	○	○	○	○
マボロシチョウ	×	×	×	×	○
钓りのエサ	○	○	○	○	○

长屋

长屋是猫猫们休息的场所，很多交换的猫猫，以及非生产系猫猫平常都会呆在这里，长屋旁边的猫婆婆可以用素材作为代价，让她介绍新的猫猫到村里来。一开始长屋很小，升级后房间的数量增加，猫婆婆才可以介绍的更多的猫猫来村子。直接从G级开始游戏时，长屋会直接从最大开始。

祭坛

完成相应任务广场上会树立祭坛，设立祭坛后一日的时间会延长，并且可以在マツリ处花费PP来举办宴席，宴席可以提升参与者的好感度，每天的参加者都是随机的。在《艾鲁村》达到通关条件是会追加全员可以参加的花火大会，选择此项后可以看到《艾鲁村》的结局。要注意的是一旦举办宴席一天就会强制结束，所以举办前得保证一日的工作都做完了。祭坛升级后举办规模也会加大，可提升更多的好感度。直接从G级开始游戏时，祭坛直接从最高级开始。

小猪公园（プーギーパーク）

完成村民任务“プーギーパーク开园”后就会开放，用于安置村里的小猪，并且可以在园长处参加小猪竞速以赢取各种素材。另外当占卜师成同伴后，还可以在她这里占卜运势。直接从G级开始游戏时，小猪乐园会直接开放。直接从G级开始游戏时，小猪乐园会直接开放，G级内容新加了更加个性的的小猪等玩家收集。

小猪竞速（プーギーレース）相关

小猪竞速前需要选择参赛的小猪，每只小猪都有着不同的特长，选完后还要选择小猪的饲料，为小猪提升各种能力。最后是赛道、距离和赛制的选择，赛道包括了密林、海岸、沙漠和火山四种，每种赛道都有着不同的陷阱和道具配置，可根据自己使用小猪的特色来选择，距离决定了赛道的长度，分为短、中、长三种，而赛制则包括了1～3回战。

基本操作	
按键	作用
→	加速
←	减速
↑	向上方变道，快速按两是向上方冲撞，可撞晕对手
↓	向下方变道，快速按两是向下方冲撞，可撞晕对手
○	使用道具/在预备的倒计时快结束时按○键能冲刺一小段距离
×	跳跃，可用来越过障碍
△	表演，仅限在技巧区（彩色区域），根据表演的结果可获得道具

全小猪获得方法&特长		
名称	方法	特长
ベビ–	完成村民任务“プ–ギ–を连れてきて”	表演
シマシマ	完成村民任务“プ–ギ–パ–ク开园”	最高速、耐力
ウ–リ–	小猪公园开放后在农田里遇到	耐力、冲撞
モッフン	小猪公园开放后在牧场里遇到	耐力、冲撞
モ–モ	完成村民任务“プ–ギ–パ–ク开园”	最高速
コロナ–	小猪公园开放后在捕虫场里遇到	耐力、表演
ブラック	完成村民任务“プ–ギ–パ–ク开园”	反应、冲撞
エンジ–	小猪公园开放后在长屋3F遇到	表演
メ–メイ	完成村民任务“プ–ギ–パ–ク开园”	反应
ケロケロ	小猪公园开放后在广场的河边遇到	跳跃、表演
サッタン	小猪公园开放后在集会地下展览室里遇到	最高速、反应
プ–ファン	完成村民任务“ライバル现る！？”	耐力、冲撞
レックス	小猪农田升级到5级之后在牧场遇到	高速

效果	
饲料名	效果
气になる实	耐力加强
イソイソの实	冲刺性能加强
ドッカンの实	冲撞性能加强
ぽかぽかの实	随机两项能力提升
黄金ミツの实	各能力提升

道具效果	
道具	效果
红色蘑菇	冲刺一段距离
白色蘑菇	以无敌状态冲刺一段距离
红色炸弹	攻击第一名的对手
绿色炸弹	攻击自己正前方直线上的对手
蓝色炸弹	攻击自己前方的对手

奖品一览	
名次	道具
第一名	钓りのエサ/田の肥料/采掘の油/イソイソの实/ドッカンの实/气になる实/ポカポカの实/黄金ミツの实/火龙の逆鳞（仅1次）/牧畜の饲料/虫捕りのミツ/ピュアクリスタル/マボロシチョウ/モ–レツマタタビ
第二名	シモフリトマト
第三名	サツマノイモ

G级新设施



猫地藏广场（ネコ地藏广场）



G级新设施都从这里开始，进入G级内容触发长老炸弹之后这里就会开放。巨大的猫地藏挡住了通向温泉的道路，村子内凑齐100只猫猫后可以移动猫地藏。另外这里还可以种植通信椰树，和朋友进行通信后可以在花坛按△进行种植和观看，随着通信次数的增加椰树也会成长。

海洋风情食堂（シーサイドキッチン）



在完成“オシャレな海岸食堂”任务后开放，在这里只要有スキルアップの实就可以请アニス制作料理让指定艾鲁品尝，品尝料理的艾鲁们职业技能会有所增长，增长满2星后可以授予G级勋章，成为G级艾鲁，关于G级艾鲁将在下文介绍。增长满1星的艾鲁可以转换职业，想要自由艾鲁们（フリ–アイル–）拥有自己的职业就要多请它们吃饭啦。另外所有职业艾鲁的个数都是固定的，例如如果有自由艾鲁转职成音乐家，原来音乐家中职业技能最低的艾鲁就会成为自由艾鲁，G级职业的艾鲁和原职业分属两个类别，也就是如果有音乐家艾鲁转变成G级音乐家，再有自由艾鲁转变成音乐家就不会发生顶替事件。一级海洋风情食堂只能提升菜园、饲育、料理、捕虫、钓鱼、探险、交易技能。完成任务“ステキな海岸食堂”升级到第二级后可提升技能增加投掷、猎人、音乐三项。

远洋竹排（远洋いかだ）



可以出海捕鱼的设施，完成任务“リ–ルのいかだ作り”后开启，会受“今日运势”的影响有一定几率无法使用，升级之后得到稀有素材的几率增加不能捕鱼的几率减少，和渔场一样须先换取钓鱼次数，一个“钓りのエサ”可以钓20次。

扩张等级	消费pp点数	可入手道具	扩张条件
LV1	–	スキルアップの实、采掘の油、ハリマグロ、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、はじけイワシ、黄金鱼	任务“リ–ルのいかだ作り”完成后
LV2	13000PP	"スキルアップの实、采掘の油、ハリマグロ、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、はじけイワシ、黄金鱼、カジキマグロ	任务“いかだを大きくするニャ”完成后
LV3	16000PP	"スキルアップの实、采掘の油、ハリマグロ、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、はじけイワシ、黄金鱼、カジキマグロ	–
LV4	20000PP	"スキルアップの实、采掘の油、ハリマグロ、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、はじけイワシ、黄金鱼、カジキマグロ、古代鱼、大黄金鱼、ニジイロブスタ–	任务“飞んだ帆はどこへやら”
LV5	29000PP	ハリマグロ、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、はじけイワシ、黄金鱼、カジキマグロ、古代鱼、大黄金鱼、ニジイロブスタ–	温泉建设后
MAX	33000PP	スキルアップの实、采掘の油、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、はじけイワシ、黄金鱼、カジキマグロ、古代鱼、大黄金鱼、ニジイロブスタ–	任务“いかだを作るニャ”完成后

山菜爷爷



曾在“《怪物猎人》系列”中出现的山菜爷爷也会在本作登场，最初会出现在渔场，海洋风情食堂开放之后就会出现在这里，他将帮助艾鲁们交换道具，解决艾鲁们某些道具不足的烦恼。

需要道具	交换道具
キレアジ×5	虫捕りのミツ×8
虫捕りのミツ×5	牧畜の饲料×8
钓りのエサ×5	捨掘の油×8
牧畜の饲料×5	捨掘の油×8
捨掘の油	マタタビグレート
アオキノコ×5	极上ドングリ×8
石ころ×5	虫捕りのミツ×8
アオキノコ×5	捨掘の油×9
钓りのエサ×5	スキルアップの䅳×8
田の肥料×5	虫取りのミツ×8
マヒダケ	捨掘の油×8
燃えないゴミ	マタタビグレート×8
空きビン	牧畜の饲料×8

小猪农田（プーギー畑）



靠小猪敏锐的嗅觉采取种野菜系的素材，完成任务“ピンク色の田”后开启，会受“今日运势”的影响有一定几率小猪心情不好采不到优秀素材，升级之后得到稀有素材的几率增加不能采取的几率减少，和农田一样须先换取收获次数，一个“田の肥料”可以收获20次，但是采取1次需要消耗农田采取3次的。

扩张等级	消费pp点数	可入手道具	扩张条件
LV1	–	牧畜の饲料、シモフリトマト、ドデッカブ、激辛ニンジン、サツマノイモ、ドテカボチャ、キングトリュフ、レアガ-リック	任务“ピンク色の田”完成后
LV2	9000PP	牧畜の饲料、シモフリトマト、ドデッカブ、激辛ニンジン、サツマノイモ、ドテカボチャ、レアガ-リック、マタタビグレ-ト	–
LV3	12500PP	牧畜の饲料、シモフリトマト、ドデッカブ、激辛ニンジン、ドテカボチャ、キングトリュフ、レアガ-リック、なぞの草	任务“田をキレイにするニャ”完成后
LV4	18000PP	牧畜の饲料、シモフリトマト、ドデッカブ、激辛ニンジン、サツマノイモ、ドテカボチャ、キングトリュフ、レアガ-リック、ペピポパンプキン、スキルアップの实	任务“野菜を作りたいのニャ”完成后
LV5	25500PP	牧畜の饲料、シモフリトマト、ドデッカブ、激辛ニンジン、サツマノイモ、ドテカボチャ、キングトリュフ、レアガ-リック、スキルアップの实、ペピポパンプキン、マタタビグレ-ト	温泉建设后
MAX	34500PP	牧畜の饲料、シモフリトマト、ドデッカブ、激辛ニンジン、ペピポパンプキン、なぞの草、レアガ-リック、スキルアップの实、ゴッドトリュフ	任务“灰农法なのニャ”完成后

捕虫树（虫捕りの木）



用巨大的锤子敲击树干使昆虫掉落，完成任务“ツバキがんばる”后开启，会受“今日运势”的影响有一定几率无法采集，升级之后得到稀有素材的几率增加，不能采集的几率减少，和捕虫场一样须先换取收获次数，一个“虫捕りのミツ”可以收获20次，但是采取1次需要消耗捕虫场采取3次的。

扩张等级	消费pp点数	可采集道具	扩张条件
LV1	–	スキルアップの实、ツチハチノコ、ネジヤンマ、钓りのエサ、ドスヘラクレス、虫のぬけがら、オオナナホシ、雷光虫	任务“ツバキがんばる”完成后
LV2	10500PP	スキルアップの实、ツチハチノコ、ネジヤンマ、钓りのエサ、ドスヘラクレス、オオナナホシ、雷光虫、マタタビグレ-ト、ハナスズムシ	任务“健气なツバキちゃん”完成后
LV3	14500PP	スキルアップの实、ツチハチノコ、ネジヤンマ、钓りのエサ、ドスヘラクレス、オオナナホシ、虫のぬけがら、マボロシチョウ	–
LV4	23000PP	スキルアップの实、ツチハチノコ、ネジヤンマ、钓りのエサ、ドスヘラクレス、オオナナホシ、マレコガネ、マボロシチョウ	–
LV5	31000PP	スキルアップの实、ツチハチノコ、ネジヤンマ、钓りのエサ、ドスヘラクレス、オオナナホシ、マレコガネ、マボロシチョウ、オオナナホシ、雷光虫	任务“ぽかぽかしたいのニャ”完成后、温泉建设后
MAX	36000PP	スキルアップの实、ツチハチノコ、ネジヤンマ、钓りのエサ、ドスヘラクレス、オオナナホシ、マレコガネ、マボロシチョウ、雷光虫、ハナスズムシ	任务“ツバキの母心”完成后

桶炸弹采掘场（タル爆弹采掘场）



用炸弹轰炸矿坑得到矿石系素材，完成任务“崖の上のルナ”后开启，会受“今日运势”的影响有一定几率火药受潮而无法采集到好的素材，升级之后得到稀有素材的几率增加不能采集的几率减少，和采掘场一样须先换取收获次数，一个“采掘の油”可以收获20次，但是采取1次需要消采掘场采取5次的。

扩张等级	消费pp点数	可采集道具	扩张条件
LV1	–	田の肥料、石ころ、铁矿石、铠玉、上铠玉、ベアライト石、元盘石、マカライト矿石、スキルアップの实	任务“崖の上のルナ”完成后
LV2	12500PP	田の肥料、石ころ、铁矿石、铠玉、上铠玉、ベアライト石、元盘石、マカライト矿石、スキルアップの实、ピュアクリスタル	任务“火药の量にご用心”完成后
LV3	15000PP	田の肥料、铁矿石、铠玉、上铠玉、ベアライト石、元盘石、マカライト矿石、虹色矿石、スキルアップの实、ピュアクリスタル	–
LV4	21500PP	田の肥料、铁矿石、上铠玉、ベアライト石、元盘石、マカライト矿石、虹色矿石、スキルアップの实、ピュアクリスタル	任务“续・火药の量にご用心”完成后
LV5	30000PP	田の肥料、铁矿石、上铠玉、ベアライト石、元盘石、マカライト矿石、虹色矿石、スキルアップの实、ピュアクリスタル	温泉建设后
MAX	35000PP	田の肥料、铁矿石、上铠玉、ベアライト石、元盘石、マカライト矿石、虹色矿石、スキルアップの实、ピュアクリスタル、大黄金の块	任务“续续・火药の量にご用心！”完成后

丸鸟牧场（ガーグァ牧场）



能够吸引丸鸟采集丸鸟素材的地方，完成任务“とべない鸟”后开启，会受“今日运势”的影响有一定几率不能吸引玩鸟来而无法采集，升级之后得到稀有素材的几率增加不能采集的几率减少，和牧场一样须先换取收获次数，一个“牧畜の饲料”可以收获20次。

扩张等级	消费pp点数	可采集道具	扩张条件
LV1	–	ガ-グァのフン、ガ-グァの毛玉、ガ-グァの羽毛、虫捕りのミツ	任务“とべない鸟”完成后
LV2	10000PP	ガ-グァのフン、ガ-グァの毛玉、ガ-グァの羽毛、虫捕りのミツ	–
LV3	13000PP	ガ-グァのフン、ガ-グァの毛玉、ガ-グァの羽毛、虫捕りのミツ、ガ-グァの青色羽	任务“人形、运んでニャ”完成后
LV4	17500PP	ガ-グァのフン、ガ-グァの毛玉、ガ-グァの羽毛、虫捕りのミツ、ガ-グァの青色羽	–
LV5	24500PP	ガ-グァのフン、ガ-グァの毛玉、ガ-グァの羽毛、虫捕りのミツ、ガ-グァの青色羽、スキルアップの实	任务“续・人形、运んでニャ”后、温泉建设后
MAX	42500PP	ガ-グァのフン、ガ-グァの毛玉、ガ-グァの羽毛、虫捕りのミツ、ガ-グァの青色羽、スキルアップの实	任务“续续・人形、运んでニャ”完成后

温泉



在集齐100只艾鲁之后，第二天早晨长老就会告诉主角有很多猫聚集在猫地藏广场，过去后会触发大家一起挪动猫地藏的剧情，之后完成任务“ココわれ掘れ、温泉！”就会开启温泉。温泉的作用和祭坛类似，可以增加艾鲁们的好感度以及恢复疲劳度，温泉一次可以招待16只猫猫，也需要消耗PP点数，要注意和祭坛一样如果选择泡温泉一天就会强制结束，所以泡温泉之前要先把一天的工作都做完哦。

G级勋章



上文已经介绍过艾鲁们如何提升职业技能转换成G级艾鲁，这里不再赘述。想要提升为G级艾鲁还需要重要道具G级勋章。G级勋章可以用道具换得、可以完成任务、收集指定数量的艾鲁等等多种手段获得，得到G级勋章且有职业技能2星以上的艾鲁存在时，就可以在广场ネコ-ト处选择进行G级勋章授予仪式。仪式完成后第二天艾鲁们就会带着勋章出门成为真正的G级艾鲁，至于它们和普通艾鲁有和不同，将在后文职业部分介绍。下面列出G级勋章的几种入手方法。

可交换勋章素材	枚数
ペピポパンプキン×28	1
ゴッドトリュフ×4	1
大黄金鱼×23	1
ニジイロブスタ-×8	1
ガ-グァの羽毛×45	1
ガ-グァの青色羽×6	1
ベアライト石×17	1
黄金石の块×5	1
ハナスズムシ×18	1
マレコガネ×8	1

G级勋章入手方法	枚数
海洋风情餐厅完成	1
完成部分G级任务（击败大型怪物）后的祝贺会上	1
村内设施全部完成	3
村民数量增加（不只一次）	1
村民超过90人	2
村民超过100人	1
展示品全部集齐	2
温泉开放	1
和居民友好度突破1w	5
G级设施使用到一定次数	1
PP点数超过500000点	1
完成ニャン次郎任务（不只一次）	1
村内设施全部升到MAX级	5
通信名片收集超过一定数量	1



村民任务



和前作一样，本作中和头上有黄色省略号标志的猫猫对话有时可以接到任务，G级设施的升级，新猫猫的加入都和任务有关。没有接到任务的话有可能是特殊剧情，揭露猫猫们之间复杂又可爱的关系或者是好感度高的时候会送礼给主角。

开始

委托人：村长 所在地：广场

任务内容：搬运炸弹

说明

找长老对话，选择第三个选项使村子变得更大，长老要求主人公搬炸弹过来清除障碍，记得先四处采集之后再把苹果树旁的炸弹搬过来后这一天就结束了。第二天用长老炸弹开拓了新道路，情报人和管理人邀请主角游览新地图，期间问题每个都选择第一项，转一圈之后，在猫地藏广场遇到了结云村来得受付mm，问题选择第一项，回到村子便可以开始艾鲁们的G级冒险开始了。



タル忘れられる

委托人：馆长 所在地：广场

任务内容：搬运馆长会展览室

说明

参加祭典的馆长被众人遗忘在广场上了，按搬起馆长运回地下展览室，得到タルのフタ。





交易家がんばり中

委托人：交易长 所在地：集会外

任务内容：找回交易家猫猫

说明

在猫地藏广场和交易艾鲁们对话，选择任何一个选项都可以，再回交易长报告，得到マタタビグレ-ト。但是交易猫猫由于太害怕一整天都无法进行交易。



オシャレな海岸食堂

委托人：アニス 所在地：新キッチン预定地
任务内容：为新厨房寻找装饰品

说明 和集会内モガに进行对话，再和集会内工艺家进行对话，搜集10个铁矿石给工艺家就能得到道具，拿回给アニス任务结束，在完成リール任务后海洋风情食堂可以建设好。



リールのいかだ作り

委托人：リール 所在地：新キッチン预定地
任务内容：鼓励リール出海远航

说明 对话鼓励他，不管选哪个第一天都会沉船，第二天再点他选择“ロープ结びが弱い”，可以开设远洋设施并得到スキルアップの实×3。



フェンの決意

委托人：フェン 所在地：新田预定地
任务内容：整洁的环境

说明 フェン为了给大家一个整洁的环境，而动员大家收集垃圾，给它10个もえないゴミ后任务结束，得到マタタビグレート。

ハンター、思いにふける

委托人：ハンター 所在地：新虫捕り场预定地
任务内容：帮ハンター磨练自己

说明 ハンター磨练自己需要，30个石ころ（用来练习握力）交给它会得到スキルアップの实。

どうぶつだいすき

委托人：饲育系 所在地：牧场
任务内容：开设可爱的小猪农田

说明 饲育系猫猫们很喜欢小猪，想要开设小猪农田这就需要园长帮忙，来到小猪乐园和园长对话，再回到牧场，听到园长在长篇大论，由于实在太长小猪农场没有开放成功。

いかだを大きくするニャ

委托人：リール 发生地：シーサイド キッチン
任务内容：帮助リール出海

说明 远洋竹筏扩张到第二阶段时可以接到，连续按○键，推动竹筏进入海洋，完成之后开启竹筏第二阶段。



ピンク色の畑

委托人：ピンク 所在地：新田预定地
任务内容：装饰新田

说明 来到小猪乐园堆放饲料的地方能看到花苗，采集之后拿给ピンク，第二天和它对话可以开启小猪农田并得到ペピポパンプキン、畑の肥料 ×10。



ツバキがんばる

委托人：ツバキ 所在地：新虫捕り场预定地
任务内容：帮助ツバキ种植植物

说明 在完成“ハンター、思いにふける”任务后，ツバキ求主角帮它种树，给它10个农田肥料后可以看到植物长出了芽，第二天再来发现植物长相很奇怪，ツバキ也在植物作用下睡着了。第三天再来发现他差点被植物吞掉，救他出来后奇怪的植物成长为捕虫树，以后可以来此捕虫了，并得到10个虫捕りのミツ。



ファン100匹できるかな

委托人：キラ 所在地：新牧场预定地
任务内容：为了招收新猫猫制作漂流瓶

说明 给キラ10个空きビン用于制作漂流瓶以招收更多猫猫，任务完成后得到スキルアップの实。

崖の上のルナ

委托人：ルナ 所在地：新牧场预定地
任务内容：建设桶炸弹采掘场

说明 ルナ认为悬崖上有新的矿石，找集会外的交易长要结实的绳子，再拿给ルナ，第二天和他对话发现需要ブーメラン或ギアノスの牙（只给前者会失败，后者才会成功），给它之后再爬上山顶就能开放桶炸弹采掘场，并得到采掘の油十个。



とべない鸟

委托人：ヒナ 所在地：新牧场预定地
委托内容：建立丸鸟牧场

说明 ヒナ发现丸鸟是很胆小孤独的动物，因此萌生了想要建造丸鸟牧场的想法，需要丸鸟羽毛来吸引丸鸟，给她之后丸鸟牧场建好，第二天再来就能看到丸鸟了并得到牧畜的饲料十个。



ニャン术かくれんぼ

委托人：ツバキ 所在地：ガ-グァ牧场

任务内容：帮助ツバキ成为ウルシ的徒弟

说明 3个选项随便选择说服忍者ウルシ之后他留下提示，按照提示把ツバキ搬运到长屋4F最左侧就可以完成任务了。



ウルシを追って

委托人：スイセン 所在地：タル爆弹采掘场

任务内容：帮助水仙（スイセン）找人

说明 スイセン从遥远的东方而来寻找ウルシ，她问的问题选择第一项可以接到任务，然后把她搬运到猫地藏ウルシ处就可以完成任务，水仙成为同伴。



健气なツバキちゃん

委托人：ツバキ 所在地：虫捕りの木

任务内容：拯救捕虫树

说明 捕虫树枯黄快要干死了，ツバキ求主角帮忙拯救，来到广场通向小猪乐园的荷叶上打水，再拿回去浇树，任务完成捕虫树进化到二级。

お风吕扫除なのニャ

委托人：番台 所在地：温泉

委托内容：打扫温泉

说明 有不知名的犯人将温泉弄满了泡泡，番台请主角帮忙，把地上的泡泡弄碎就可以了，任务完成之后得知烦人竟然是长老！

ルナ再び

委托人：长老 所在地：营地外

任务内容：寻找长老手杖

说明 早上起床长老说手杖被偷请主角寻找，在广场询问シ-フ-，他告诉主角ルナ会藏匿的三个地点，1.丸鸟牧场的树里。2.小猪农场的栅栏中。3.海洋风情食堂岩石的阴影里。三个地方都找过之后得到长老的手杖，还给长老后任务结束，シ-フ-成为伙伴。



ステキな海岸食堂

委托人：アニス 所在地：シ-サイドキッチン

任务内容：升级海洋风情食堂

说明 和アニス对话，接到任务后去和小猪乐园的占卜师对话，然后去找集会内的工艺家，给它マボロシチョウ和ピュアクリスタル后会得到装饰道具，那回给アニス任务完成，第二天海洋风情食堂会进化到第二级。



エアの落し物

委托人：エア 所在地：ガ-グァ牧场

任务内容：寻找它的项链

说明 和哥哥一起来旅行的エア弄丢了自己的项链，接下任务后在丸鸟牧场会有发光的地方，找到项链拿给她，她会让主角找她的哥哥拿报酬。第二天和エア对话任务结束，エア成为伙伴。



人形、运んでニャ

委托人：ヒナ 所在地：ガ-グァ牧场

任务内容：升级丸鸟牧场

说明 要升级丸鸟牧场到第三级需要在牧场内装饰玩偶，帮ヒナ把丸鸟牧场里的玩偶搬过来给它就可以完成任务，丸鸟牧场升级到第三级。

プ-キ-假面レディ

委托人：长老 所在地：小猪乐园

委托内容：一起比赛小猪赛跑

说明 早上マルチ提示请主角去进行小猪赛跑，来到小猪乐园开始赛跑，长老化妆之后登场要和主角比赛，进行特殊赛道比赛，赢了之后任务结束。

火药の量にご用心

委托人：ルナ 所在地：タル爆弹采掘场

任务内容：升级桶炸弹挖掘场

说明 为了升级桶炸弹挖掘场需要配合音乐调配火药，仔细听エピカ弹奏的曲子，在结束的一瞬间按○键停止就可以，完成之后桶炸弹挖掘场升到第二级。



田をキレイにするニャ

委托人：ピンク 所在地：プ-ギ-畑

任务内容：升级小猪农田

说明 小猪农田被小怪兽弄脏了，帮助ピンク收拾农场地上的垃圾，垃圾收完之后得知升级农场需要上等的灰，将垃圾拿到广场火堆燃烧得到上等的灰，再回到小猪农田就可以完成任务，小猪农田升到第三级。



はらぺこトマト

委托人：ランチ 所在地：渔场沙滩

任务内容：给肚子饿的トマト找吃的

说明 ランチ的朋友トマト来到村子，吃了很多蔬菜还是吃不饱，ランチ先后拜托主角带来50个キレアジ、30个白いたまご、10个ハチミツ都给它之后任务完成，トマト成为伙伴。



ココわれ掘れ、温泉！

委托人：ユクモ受付娘 所在地：温泉

任务内容：挖掘温泉

说明 集齐100只猫猫拉开猫地藏后，来到新地图，受付mm要求主角帮忙挖掘，在挖掘了三个地方后，地下喷出水，第二天再来这里温泉就会开放，任务完成XXX成为伙伴。



野菜を作りたいのニャ

委托人：ピンク 所在地：プーギー畑

任务内容：升级小猪农田

说明 ピンク觉得农场怪怪的需要"上质な灰グレード"给农场施肥，去问农场长得知高级灰需要一条大黄金鱼一个ガーグアの青色羽在广场燃烧得到，照它的配方燃烧之后把上质な灰グレード拿给ピンク，任务完成小猪农田升到第四级。



续・火药の量にご用心

委托人：ルナ 所在地：タル爆弹采掘场

任务内容：升级桶炸弹挖掘场

说明 为了继续升级桶炸弹挖掘场需要主角帮忙，三个选项随便选择之后来到集会内找到爆弹长，对话后回到桶炸弹挖掘场，像之前一样玩迷你游戏，在音乐在结束的一瞬间按〇键停止，完成任务后桶炸弹挖掘场升到第四级。



ニャン次郎とネコート

委托人：ニャン次郎 所在地：广场

任务内容：帮助ニャン次郎寻找素材

说明 快递员ニャン次郎来到村子，求主角帮忙寻找素材マレコガネ5个，这个东西需要捕虫树达到6级捕才能采到，给他之后完成任务。



续・番台さんと工艺家

委托人：工艺家 所在地：猫地藏广场

委托内容：帮工艺家找制作素材

说明 工艺家又有灵感创作不过需要大雷光虫エキス，开放G级探险任务"特殊な雷光虫"完成之后把得到的大雷光虫エキス拿给工艺家，任务完成猫地藏成为温泉指示标。

本物、お届けしやす

委托人：ニャン次郎 所在地：广场

委托内容：帮忙送货

说明 ニャン次郎请主角选择正确的货物送给管理员，听取大家的推理之后选择第一个有香气的箱子，送给管理员后回来报告，任务完成。

飞んだ帆はどこへやら

委托人：リール 所在地：シーサイドキッチン

委托内容：升级远洋竹排

说明 リール不知道帆哪里去了很苦恼，先去桶炸弹采掘场找トレニャー得到竹排的帆，还给リール后对着竹排狂按〇键推竹排下水后任务完成，远洋竹排升到第四级。



ぽかぽかしたいのニャ

委托人：ツバキ 所在地：虫捕りの木

任务内容：升级捕虫树

说明 捕虫树没有营养，ツバキ求主角帮忙拯救，回答温泉后，来到温泉帮它打水拿回去后任务结束，捕虫树升到第五级。



续・人形、运んでニャ

委托人：ヒナ 所在地：ガーグァ牧场

任务内容：升级丸鸟牧场

说明 要升级丸鸟牧场到第五级需要在牧场内装饰两个丸鸟木偶，给ヒナ两个ガーグァの青色羽、五个丸鸟の羽、2个ジューシーホタテ之后再帮她把丸鸟摆在指定位置，完成任务后丸鸟牧场升到第五级。

灰农法なのニャ

委托人：ピンク 所在地：プーギー畑

任务内容：升级小猪农田

说明 农田生病了，ピンク需要主角帮忙询问农场长如何治疗，和农田的农场长对话之后再和集会外交易长对话，肥料需要黄金石の块交换，黄金石の块在桶炸弹挖掘长升级到MAX时可以挖到，交给它之后得到上质な灰ミラクル，交给ピンク，任务完成小猪农田升到MAX。

ツバキの母心

委托人：ツバキ 所在地：虫捕りの木

任务内容：升级捕虫树

说明 捕虫树想要喝好喝的水，ツバキ委托主角寻找，来到牧场和ミルク对话选第二项得到ポポの极上ミルク，拿给ツバキ浇灌捕虫树后，捕虫树肚子痛需要药物，到长屋二楼和アロマ对话得到药拿回去后任务完成，捕虫树升级到MAX。

续续·人形、运んでニャ

委托人：ヒナ 所在地：ガーグァ牧场

任务内容：升级丸鸟牧场

说明 将丸鸟木偶搬到通向猫地藏广场的路口处放下，就可以完成任务，丸鸟牧场升级到MAX。



续续·火药の量にご用心

委托人：ルナ 所在地：タル爆弾采掘场

任务内容：升级桶炸弹采掘场

说明 和ルナ对话选择第一项，来到集会内和爆弾长对话给它ハレツアロワナ、ニトロダケ、なぞの草各三个，回到ルナ完成迷你游戏后任务完成，桶炸弹采掘场升到MAX。

どこでもお届けしやす

委托人：ニャン次郎 所在地：广场

任务内容：限时快递

说明 ニャン次郎委托主角送限时快递，分别送货物给在采掘场的挖掘长、集会内的料理长、小猪乐园的占卜师，不能使用快速移动。以最快的速度完成后和ニャン次郎报告，任务完成。

マナーを守るニャ

委托人：番台 所在地：温泉

任务内容：平息纷争

说明 番台请主角帮忙平息温泉内的争吵，原来艾鲁们在温泉内争论哪只小猪更可爱，选择第一项大家一样可爱，平息纷争，找番台汇报任务完成。

いかだを作るニャ

委托人：リール 所在地：シーサイドキッチン

委托内容：升级远洋竹排

说明 说明：リール请主角帮忙找ネンチャク草10个、のりこねバッタ20个用于制作竹排，制作完成后选择第三项胶水还没有干，等一段时间胶水干了之后连续按○键推竹排下水，任务完成，远洋竹排升到MAX。



ドデッカブ大量生产ニャ

委托人：ニャン次郎 所在地：广场

委托内容：收集ドデッカブ

说明 ニャン次郎需要150个ドデッカブ，在农田以及小猪农田都可以收集到，拿给它之后任务完成ゲリョ成为伙伴。

东方からのお客様

委托人：マサラ 所在地：沙滩

委托内容：帮忙寻找东西

说明 在沙滩上遇到遥远的东方来客请主角帮忙寻找柔软的东西，来询问料理长得知它们来自一个国家，柔软的东西就是モーレツマタタビ，拿给它后任务结束，マサラ成为伙伴。

落し物を探してニャ

委托人：クレラ 所在地：温泉

委托内容：寻找重要的贝壳

说明 在温泉闪光的地方寻找就能找到脏脏的贝壳，原来那就是重要的贝壳，是クレラ和头上乌贼友谊的证明。

かくれんぼニャ

委托人：管理人 所在地：长屋

委托内容：捉迷藏

说明 大家都太悠闲了，决定一起玩捉迷藏，三只艾鲁分别躲在长屋上面的不同房间里，找到它们之后任务结束，偶尔捉迷藏也很开心。



お风呂扫除なのニャ

委托人：番台 所在地：温泉

委托内容：打扫温泉

说明 有不知名的犯人将温泉弄满了泡泡，番台请主角帮忙，把地上的泡泡弄碎就可以了，任务完成之后得知犯人竟然是长老！



プーキー假面レディ

委托人：长老 所在地：小猪乐园

委托内容：一起比赛小猪赛跑

说明 早上マルチ提示请主角去进行小猪赛跑，来到小猪乐园开始赛跑，长老化妆之后登场要和主角比赛，进行特殊赛道比赛，赢了之后任务结束。

お宝探し

委托人：管理人 所在地：シーサイドキッチン

任务内容：进行探宝游戏

说明 大家实在太闲了，管理人提议进行探宝游戏，提示是隐约有温泉味道的花，来到猫地藏广场就能找到，之后任务完成。

老山龙がやってきた

委托人：ニャン次郎 所在地：广场

委托内容：击败老山龙

说明 本作最后一个任务ニャン次郎又一次需要主角帮忙，接到任务后开启G级探险任务“老山龙がやってきた”，完成后将道具交给它，任务完成ニャン次郎加入村子，在温泉召开盆舞大会，迎来本作结局。

探险任务



结云村柜台MM来到村子后就会开启本作的G级探险任务。和前作相同，探险任务是以选择指令的方式进行的，任务中猫猫们会给出各种提案，玩家要做的就是根据当前的情况选出正确的提案来引导猫猫们行动。

进入任务前需要编成狩猎队伍，一个队伍最大可容纳12只艾鲁，根据编入猫猫职业的不同，可选的提案也会有所区别，编成时需结合任务的内容来选择猫猫。另外猫猫的能力总和就是队伍的能力，而猫猫的能力则是由好感度决定的，好感度越高就越厉害。

普通的艾鲁可以成长成G级艾鲁，G级艾鲁的攻击力和干劲远远高于普通艾鲁，并且会在任务中做出G级提案，下面介绍的G级探险任务中很多任务都需要G级艾鲁参加才能完成哦。

探险任务画面解说

①任务目的：需要获得的素材或需要打倒怪物的数量，达成目的再到达终点任务才会成功。

②干劲槽：相当于队伍的总HP，当艾鲁遭到攻击或是使用号角就会减少，减为0时任务失败。

③提案：当队伍猫猫数量大于三只时最多有三种提案可选，分别对应○、△和□键。

④进行度：任务的进行度用距离表示，当猫猫到达终点时任务结束。

⑤角笛：当猫猫不给提案或觉得当前的提案不适合时，可以按R键吹响角笛让猫猫重新提案，不过代价是会减少量的干劲槽。



职业	特征
ハンター	猎人，攻击力比其他职业高，是狩猎任务的首选
G级ハンター	G级猎人，攻击速度上升，攻击力也大幅增加
钓り师	鱼师，擅长钓鱼，探险任务中有钓鱼点时会提案钓鱼
G级钓り师	G级鱼师，探险时钓稀有鱼的几率增加，钓鱼速度加快，能从更远的地方开始钓鱼
虫捕り屋	捕虫师，擅长捕虫，探险任务中有捕虫点时会提案捕虫
G级虫捕り屋	G级捕虫师，探险时捕获稀有昆虫的几率增加，捕虫速度加快，能从更远的地方开始捕虫
菜园家	菜园家，探险任务中有采集点时会提案采集，并且在任务的骨头采集点处有较高的几率获得珍稀骨素材
G级菜园家	G级菜园家，探险时采集到稀有物品的几率增加，增加植物采集点采集速度，能从更远的地方开始采集
饲育系	饲育加，擅长剥去怪物，剥取怪物素材时获得珍稀素材的几率提高
G级饲育系	G级饲育系，探险时从怪物身上获得获得道具的能力增强，道具获取速度更快，能够从更远的地方剥取
音乐家	音乐家，可使用唱歌指令恢复队伍的异常状态
G级音乐家	G级音乐家，不只能解除同伴异常还能够消除植物自身的负面烟雾，使其能够安全通过
料理人	料理人，擅长烹饪，令食物的回复量增加，也有烹饪失败的可能性
G级料理人	G级料理人，进一步增加食物回复量，而且一些不能吃的东西也可以料理了之后吃掉
交易家	交易家，擅长观察可以发现隐藏在暗处的怪物，以便发动先制攻击
G级交易家	G级交易家，不只能发现怪物，还能发现隐藏宝箱
タル投げ师	投掷猫，可投掷大威力的炸弹的职业，并且使用投掷提案时威力会增加。炸弹需要在集会的炸弹处购买，当没有炸弹时则是投掷低杀伤力的石头
G级タル投げ师	G级投掷猫，炸弹威力上升，炸弹会变得更大容易命中目标
探险家	探险家，擅长挖矿，探险任务中有矿石时会提案挖矿
G级探险家	G级探险家,采集稀有矿石的能力增加了，采集速度增加，能从更远的地方采集

提案效果

提案图标	作用
	前进
	后退
	蹑足前进，不会吵醒睡觉的怪物
	蹑足后退，不会吵醒睡觉的怪物
	匍匐前进，不会吵醒睡觉的怪物
	匍匐后退，不会吵醒睡觉的怪物
	攻击怪物
	G级攻击，有G级猎人猫时会提案
	剥取，剥取怪物身上的素材
	G级剥取，有G级饲育系猫时会提案
	潜入地下，用于躲避攻击
	放大镜，发现隐藏的怪物
	G级放大镜，能发现隐藏怪物和宝箱，有G级交易家时会提案
	跳舞迷惑怪物
	催眠怪物
	吓跑怪物
	采集地面素材
	G级采集，有G级菜园家时会提案
	采集蜂蜜，获得ハチミツ
	投掷道具，效果根据道具而异
	进食，效果根据道具而异
	G级进食，有G级料理人时会提案
	舍弃，不会受到个别素材的负面影响
	捕虫，获得虫素材
	G级捕虫，有G级捕虫猫时会提案
	挖矿，获得矿石素材
	G级挖矿，有G级探险家时会提案
	钓鱼，获得鱼素材
	G级钓鱼，有G级鱼师时会提案
	敲树，可使树上的果实掉落
	睡觉，回复少量干劲槽
	唱歌，回复异常状态
	G级唱歌，可消除植物负面效果，有G级音乐家时会提案
	叹气，无作用
	投降，放弃任务
	发射炸弹（个别任务专有提案）

G级探险任务

惊かせて卵をゲット！

任务地点：密林
发生条件：ユクモ受付娘成为同伴后
任务内容：带回一个ガーグァの卵
任务说明：初级上手任务很简单，惊吓丸鸟下蛋之后选择采集，击败丸鸟得到蛋的几率很低，一定要用惊吓。

巨大な雷光虫

任务地点：雪山
发生条件：ユクモ受付娘成为同伴后
任务内容：击败两只大雷光虫
任务说明：接触到大雷光虫后猫猫会麻痹，建议带投掷猫远距离攻击，音乐家猫回复麻痹,另外合理利用地面蘑菇投掷也是不错的选择。

雪山の兽达！

任务地点：雪山
发生条件：ユクモ受付娘成为同伴后
任务内容：击败5只ギアノス
任务说明：白速龙会远距离攻击，且容易使猫猫冻成雪人，建议带友好度高攻击高的猫，投掷家、猎人是不错的选择。

毒とマヒにご用心

任务地点：火山
发生条件：完成1个G级任务
任务内容：击败5只イーオス
任务说明：很长的一个任务，怪物种类多，采集点也多，建议各职业均衡配置，在终点前有3只熟睡的红速龙如果前面已经完成任务这里可以以采集为主，同时会出现一个大怪鸟，要注意小心体力。

次から次へと…

任务地点：火山
发生条件：完成2个G级任务
任务内容：击败4只ランポス
任务说明：敌人数量很多蓝速龙却意外地很少，好在最后有3只，前面要注意体力回复，有钓鱼点如果有G级鱼师可以带上，能捉到黄金鱼，还有动物粪便等带有副作用的采集点，建议带一只音乐家猫回复。路上的蜂蜜采集点不要错过。

纯白の恶魔

任务地点：雪山
发生条件：完成3个G级任务
任务内容：击败2只ブランゴ
任务说明：任务流程很短，比较容易完成，有钓鱼点记得带上鱼师，也有大雷光虫，如果近距离攻击注意麻痹回复。

雪山の王者ドドブランゴ

任务地点：雪山
发生条件：完成4个G级任务
任务内容：获得雪狮子の牙
任务说明：雪狮子王每次呼唤出3只雪狮子之后就会进入睡眠，进入睡眠时攻击它就会气绝，醒了的时候会挥舞手臂进行攻击，非常强悍，一定要和它保持一定距离。建议带投掷猫进入任务，如果攻击力不够可以找集会内爆弹长制作G级炸弹之后再出发。任务完成后召开第一回庆贺会和集会内教管对话，可以获得震惊点数，庆祝会结束获得一枚G级勋章。



密林のならずもの

任务地点：密林
发生条件：完成5个G级任务,任务“雪山の王者ドドブランゴ”完成后
任务内容：击败20只ランポス
任务说明：总共有25只蓝速龙一口气打倒吧，建议携带攻击高的艾鲁，有骨头采集点、蛋采集点以及隐藏宝箱，最好带一个G级交易家。

狩りに行く？いや割りにいく

任务地点：雪山
发生条件：完成6个G级任务,任务“雪山の王者ドドブランゴ”完成后
任务内容：需要4个ブランゴの毛
任务说明：任务中的雪狮子大多熟睡着，尽量不要吵醒选择采集才能更快完成任务，推荐携带G级饲育家。同时有大量采集点包括矿石、隐藏宝箱、捕虫点等，不要忘记带相关职业艾鲁。

G级虫捕り、ハナスズムシを捕获せよ！

任务地点：雪山
发生条件：完成6个G级任务,任务“雪山の王者ドドブランゴ”完成后
任务内容：得到1个ハナスズムシ
任务说明：考验G级捕虫猫的任务，必须携带1只。同时有隐藏宝箱，建议带一只G级交易家。在路上会遇到突然出现的大怪鸟，因为不能击败要注意躲避。



崖の上を目指して

任务地点：雪山
发生条件：接到村任务“崖の上のルナ”后开启
任务内容：得到1个ギアノスの牙
任务说明：这个任务有很多白速龙，有的在熟睡，可以偷偷采集，剩下的携带攻击高的猫一口气干掉吧，另外有很多带有毒气的植物，建议带一直G级音乐家猫，方便采集。

ガーグァちゃん人形を作りましょう！

任务地点：密林
发生条件：接到村任务“とべない鸟”后开启
任务内容：得到两个丸鸟の羽
任务说明：丸鸟不会主动攻击，不要打倒它们而是选择采集，所以一定要带饲育家猫，另外有两个捕虫点、两个捕鱼点，由于对攻击力要求不高可以带鱼师猫以及捕虫猫。

空飞ぶ新种龙

任务地点：火山
发生条件：完成8个G级任务,任务“雪山の王者ドドブランゴ”完成后
任务内容：获得苍火龙の甲壳
任务说明：在前进过程中苍火龙会不断喷火，注意躲到后面小心被烧到，由于在终点前不能攻击到苍火龙，所以可以全力向前冲，遇到可以恢复的蘑菇绝对不要错过，小心有一些毒蘑菇混进来不要吃错，在地图最后中央部分有炸弹，先向前引诱苍火龙出现，然后后退到炸弹处，待苍火龙飞过来时选择特殊提案，用炸弹将它击倒就可以采集了，需要G级饲育猫。任务完成后会有第二回祝贺会。

G级采掘、贵重な矿石

任务地点：雪山
发生条件：完成8个G级任务,任务“空飞ぶ新种龙”完成后
任务内容：得到1个ベアライト石
任务说明：必须携带一个G级探险家，在矿石点使用G级挖矿提案才能完成，途中有各种蘑菇、矿石、隐藏宝箱，注重采集的一个任务没什么难度。

绮丽で乐しい雪山

任务地点：雪山
发生条件：完成8个G级任务,任务“空飞ぶ新种龙”完成后
任务内容：击败7只ギアノス
任务说明：白速龙总共有10只，进入第二块地图后有大量白速龙和大雷光虫一起出现，尽量远程攻击小心被麻痹。有矿石采集点和隐藏宝箱，记得携带相关职业艾鲁。

G级钓り、大物を钓り上げろ!

任务地点：海岸
发生条件：完成9个G级任务,任务“空飞ぶ新种龙”完成后
任务内容：得到1只大黄金鱼
任务说明：必须携带G级鱼师，遇到钓鱼点时使用G级钓鱼提案才能完成。途中有粪便等带副作用的采集点还有隐藏宝箱，最好携带G级音乐家和G级交易家方便采集。

迅龙ナルガクルガ

任务地点：密林
发生条件：完成10个G级任务,任务“空飞ぶ新种龙”完成后
任务内容：获得迅龙の黑毛
任务说明：从一开始就会对艾鲁们进行突袭，当树木开始摇晃的时候一定要躲到地下，开始时虽然也可以攻击它但是效果不大，在地图最后有陷阱，引诱黑迅龙落下后可以一口气将其打晕，采集之后任务就会完成，之后会召开第三回祝贺会。

雪山の白き恶魔たち

任务地点：雪山
发生条件：完成11个G级任务,任务“迅龙ナルガクルガ”完成后
任务内容：击败7只ブランゴ
任务说明：总共有10只蓝速龙还算比较充裕，有矿石采集点、钓鱼点和隐藏宝箱，记得带相关职业的猫。

雪山の异变

任务地点：雪山
发生条件：完成12个G级任务,任务“迅龙ナルガクルガ”完成后
任务内容：击败4只ブランゴ
任务说明：有很多带有毒气的植物，最好带上G级音乐家，另外有两个捕虫点，G级捕虫猫也能采集到不错的素材。

虫たちのエキス

任务地点：密林
发生条件：完成13个G级任务,任务“迅龙ナルガクルガ”完成后
任务内容：得到5个雷光エキス
任务说明：大雷光虫数量很少，再加上该道具掉落率不高，最好在幸运度5星时进行任务，不然肯定会失败，没有什么大型怪物，对攻击要求不高。

新たなる母、樱色の龙!

任务地点：密林
发生条件：完成14个G级任务,任务“迅龙ナルガクルガ”完成后
任务内容：获得樱火龙の鳞
任务说明：只有樱火龙的地图，而且它还在睡觉，带上攻击力高的猫几下就可以解决掉，十分简单。如果攻击力不够的话就要适当躲入地下，当樱火龙头向前伸的时候表示它要喷火了，小心被烧到。完成之后召开第四回祝贺会。

沙漠の荒くれもの

任务地点：沙漠
发生条件：完成15个G级任务,任务“新たなる母、樱色の龙！”完成后
任务内容：击败40只ゲネポス
任务说明：只有黄速龙的地图，一直战斗下去吧！注意路边带副作用的草，最好带上G级音乐家。有一个隐藏宝箱。

森の不蜜者

任务地点：密林
发生条件：完成16个G级任务,任务“新たなる母、樱色の龙！”完成后
任务内容：击败4只チャチャブ－
任务说明：共有6只茶茶数量比较紧张，尽量不要采集，茶茶一开始不会攻击，开始攻击时会直冲过来容易把艾鲁的队伍撞散，一定要抢占先机，在它动之前先攻击它。有隐藏宝箱、有毒植物以及大量植物类采集点，建议携带G级交易家和菜园家。

虫たちの宴

任务地点：密林
发生条件：完成17个G级任务,任务“新たなる母、樱色の龙！”完成后
任务内容：击败6只大雷光虫
任务说明：有很多捕虫点建议携带G级捕虫猫，大雷光虫共有11只，远距离攻击的投掷猫必不可少，路上会有轰龙出没，但是不能攻击所以在地面摇晃时要躲避，有隐藏宝箱和大量有毒植物建议携带G级交易猫和G级音乐猫。

しびれまくり! ジンオウガ!

任务地点：密林
发生条件：完成18个G级任务,任务“新たなる母、樱色の龙！”完成后
任务内容：获得雷狼龙的甲壳
任务说明：地图的最后才会遇到雷狼龙，在准备和它开战之前记得吃蘑菇补充体力，它会在自己周围放电，被电到的猫猫都会陷入麻痹，要小心躲避，建议带G级投掷猫以及G级猎人增强攻击力，还可以在爆弹长这里调制G级炸弹，音乐家以解除麻痹最好也带一只，攻击一段时间它会开始流口水，此时会召唤大雷光虫，再坚持一下就能把它打倒，击败它后G级饲育家能采集到任务道具，任务顺利结束

樱色を探して

任务地点：山洞
发生条件：接到村民任务“ドリンク研究なのニャ”后开启
任务内容：获得樱火龙の鳞
任务说明：和任务“新たなる母、樱色の龙”不同，地图不只有樱火龙，之前有许多睡着丸鸟和各种采集点，樱火龙很好打，多带些采集系G级猫猫来采集吧。

毒より怖い新种キノコ

任务地点：密林
发生条件：完成19个G级任务,任务“しびれまくり！ジンオウガ！”完成后
任务内容：打倒8只チャチャブ－
任务说明：チャチャブ－总数有18只要完成任务比较简单，要注意有的チャチャブ－伪装成蘑菇，需要带交易家艾鲁，有一个宝箱，不少有毒植物，G级交易家最好带一个。有几个采矿点，建议带采矿猫，没有鱼塘，可以不用带鱼师。

ドキドキ! キノコ狩り!

任务地点：沙漠
发生条件：完成20个G级任务,任务“しびれまくり！ジンオウガ！”完成后
任务内容：采集8个ドキドキキノコ
任务说明：由大量茶茶和蘑菇组成的任务，没有采集点可以不带其它职业猫，由于采集数量比较大，体力回复相对吃紧，建议带G级猎人猫加强攻击力，以及什么蘑菇都可以料理的G级料理猫。

远距离合战开幕!

任务地点：雪山
发生条件：完成21个G级任务,任务“しびれまくり！ジンオウガ！”完成后
任务内容：击败5只ブランゴ
任务说明：总共有9只雪狮子出现，所以还是比较容易完成的，怪物大多凑在一起出现，推荐带投掷猫+G级炸弹一个炸弹就能全部搞定，当然对自己攻击力有信心的也可以不用G级炸弹。有一个隐藏宝箱，建议带G级交易家，没有其他特殊采集点，鱼师、冒险家可以不带。

凶暴な新种龙

任务地点：沙漠
发生条件：完成22个G级任务,任务“しびれまくり！ジンオウガ！”完成后
任务内容：获得黑轰龙の鳞
任务说明：黑轰龙出现时会撞飞地上的猫，要在地面摇晃的比较剧烈的时候尽快躲到地下，地图都是轰龙出现过之后才可以前进，所以遇到不能前进的时候要尽快躲到地下等轰龙出现，可以先不要打它一直向终点前进，终点时它会因撞到岩石而气绝，直接采集就可以完成任务。



特殊な雷光虫

任务地点：火山
发生条件：任务“しびれまくり！ジンオウガ！”完成后，接到村任务“续・番台さんと工艺家”后
任务内容：得到大雷光虫エキス
任务说明：靠近雷光虫的地方都有发散毒气的植物，建议活用地面红色蘑菇进行投掷，戴上投掷猫远距离攻击比较好，有一个隐藏宝箱，建议带上G级交易家。

感电パーティ!

任务地点：海岸

发生条件：完成23个G级任务,任务“凶暴な新种龙”完成后

任务内容：击败9只ゲネポス

任务说明：由于黄速龙只有11只数量比较紧张，最好全部击败，有宝箱和钓鱼点，G级鱼师和G级交易家必不可少路上有椰子树和蜂巢记得采取。

雪山のポポ

任务地点：雪山

发生条件：完成24个G级任务,任务“凶暴な新种龙”完成后

任务内容：得到4个ポポ素材

任务说明：ポポ（黄色长毛象）数量很少，不能打倒只能采集，因此饲育系或G级饲育系必不可少，有几处毒烟可以带上G级音乐家消除效果。有一个隐藏宝箱，G级交易家也需要加入队伍。

调查任务、ついでにアオキノコ

任务地点：雪山

发生条件：完成25个G级任务,任务“凶暴な新种龙”完成后

任务内容：获得一个アオキノコ

任务说明：一共三个阶段，均有大型怪兽驻守而且都不能击败，只能一边躲避一边尽快赶路，当然任务道具アオキノコ别忘记采集。第一只是雄火龙会不断喷火要尽量在它后面不要太靠前免得被喷到；第二只盾蟹会在地面震动后从地下出现袭击艾鲁，也要躲到地下躲避；第三只轰龙会突袭艾鲁，在地面震动时应及时躲到地下。前进过程中钓鱼点、采矿点、隐藏宝箱都会出现，可以携带相关G级艾鲁进行采集。

スリル満点、平和な雪山

任务地点：雪山

发生条件：完成26个G级任务,任务“凶暴な新种龙”完成后

任务内容：击败4只ブランゴ

任务说明：很长的一个任务，隐藏敌人非常多，建议一定要带G级交易家安全前进，有一只盾蟹会不定期出没，地面晃动时一定要注意躲到地下防御，钓鱼点、矿石点、隐藏宝箱都有，携带相关G级艾鲁可以采集。

ついでに大猪の牙

任务地点：其他

发生条件：完成27个G级任务,任务“凶暴な新种龙”完成后

任务内容：获得大猪の牙

任务说明：三连BOSS战，鱼师、探险家等攻击低的职业可以不用带，需要G级饲育家进行采集，G级料理人能帮助恢复，G级猎人和投掷猫一定要带。第一只BOSS是大野猪，会冲撞过来，注意闪躲，建议使用催眠提案将大野猪催眠之后再打。击败之后向前走有恢复蓝蘑菇要靠料理人回复。第二只BOSS是女王虫，推荐一开始撞击椰子树之后使用椰子投掷攻击，等女王虫靠近时如果血多可以直接攻击，如果血少要注意躲避，它可以使艾鲁昏迷，非常危险。第三只BOSS是桃毛兽，肚皮顶起的时候攻击无效，在它趴下之后开始攻击，总的来说难度低于前两只BOSS。





长老VSレウス

任务地点：火山

发生条件：60只以上艾鲁成为伙伴后引发村长锻炼剧情后开启

任务内容：得到火龙の鳞

任务说明：火龙会一直在空中喷火，一定要注意躲避，开始时不能攻击，计算好喷火频率一直前进，终点处会有炸弹，当火龙飞到炸弹上方时使用特殊提案攻击，就能击败完成任务。

老山龙がやってきた

任务地点：海岸

发生条件：接到ニャン次郎的任务后

任务内容：得到一个老山龙の大爪

任务说明：老山龙身体十分巨大，会引起地震使路边的椰树上掉下椰子，猫猫会被大椰子砸飞，一定要小心躲避，另外它偶尔还会甩尾攻击，被打倒可是很疼的，路边有很多炸弹点选择特殊提案能促使老山龙前进，在终点前最后的炸弹点能把它打晕，采集后任务完成。



通信探险任务

凶暴な雪山の王者ドドブランゴ

任务地点：雪山

发生条件：完成5个通信任务，进入G级内容后

任务内容：获得雪狮子の牙

任务说明：G级探险任务“雪山の王者ドドブランゴ”的加强版，具体打法可以参照上文，初期进行会比较难，但是后期多带几只G级艾鲁很轻松就能完成。

空をはばたく新种龙

任务地点：火山

发生条件：完成8个通信任务后

任务内容：获得苍火龙の甲壳

任务说明：G级任务“空飞ぶ新种龙”的升级版，苍火龙要在地图最后靠炸弹才能打晕，要注意在地图最后苍火龙的火也有可能喷到猫猫，小心不要功亏一篑。

すばやい迅龙ナルガクルガ

任务地点：密林

发生条件：完成9个通信任务

任务内容：获得迅龙の黑毛

任务说明：G级探险任务“迅龙ナルガクルガ”的升级版，路边的补给蘑菇很少，不要错过。另外迅龙变得更加敏捷不容易掉落陷阱，要躲到版边吸引迅龙坠落再攻击。

强き新たなる母、樱色の龙!

任务地点：密林

发生条件：完成10个通信任务

任务内容：获得樱火龙の甲壳

任务说明：G级任务“新たなる母、樱色の龙！”的加强版，樱火龙血变得更多，全部带上G级艾鲁都很难秒杀它，所以在它头开始向前伸准备喷火前一定要躲避，另外出发前记得制作G级炸弹带上。

びりびりしびれまくり！ジンオウガ!

任务地点：密林

发生条件：完成11个通信任务

任务内容：获得雷狼龙の甲壳

任务说明：G级探险任务“しびれまくり！ジンオウガ！”的加强版，雷狼龙更加难打了，出发之前做好迎接苦战的准备吧。

とっても凶暴な新种龙

任务地点：沙漠

发生条件：完成12个通信任务

任务内容：获得黑轰龙の鳞

任务说明：G级探险任务“凶暴な新种龙”的加强版，黑轰龙速度更快，如果猫猫干劲不足来不及提案会中招被顶飞，一定要携带干劲高的猫，黑轰龙依然是在地图的最后撞墙气绝，所以全力向终点前进吧。

本篇攻略仅为大家介绍《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G》新追加的G级探险任务和通信任务。前作中的下位任务、上位任务并没有赘述，望大家见谅。

作为PSP上的原创RPG，《勇者30》以简单但又不失新意的“30秒拯救世界”玩法为卖点，在推出后就受到了玩家的广泛好评，现在系列的第二作在强化了系统、丰富了收集要素后登陆PSP了，下面就让我们继续冒险吧。

文 乌冬&铭风



RPG

勇者30 2nd
勇者30 SECOND

MMV	2011年8月4日	日版	1～4人
4980日元	对应周边未定	推荐玩家年龄：12岁以上	



系统详解

游戏流程

本作的流程依然是以关卡制的方式进行，不过和前作有点不一样的是这次的关卡并不是分布在大地图上供玩家选择，而是需要在流程中自己触发，平时玩家可以控制角色在大地图上行动，如打怪、探索和购买道具等等，这点就更接近一般RPG的设计了。

如何进入下一关在剧情中一般会有提示，按照提示来到地图上有“Check”字样的地方就能触发任务。但如果想节省时间不看剧情的话，也可以跟着地图上的红色水晶走，按照游戏中的说法，有红色水晶的地方就是受到了魔王的魔力影响，一般在附近就可以找到“Check”字样，而解决了任务后，水晶也会变为代表安全的蓝色。



战斗

这次游戏的遇敌方式从踩地雷变成了可见，敌人强度可从其身上的颜色来辨别，从弱到强分别是蓝色、无色、黄色和红色，一般无色就是和自身实力相当，可以先从这部分敌人开始打起，然后再打黄色和红色，而蓝色是最弱的，碰到这些敌人不用战斗就能直接胜利。当然颜色的强弱只是相对于自身的等级来说的，也就是说当等级提高后，红色的敌人也会变为较弱的颜色。

战斗操作	
□	使用道具
×	冲刺（会减少HP）
L+R	逃跑
START	暂停菜单

女神像

游戏里的村庄除了和常规RPG一样有道具店和装备店等常用设施外，一般还会有时之女神像，时之女神像的作用非常重要，由于游戏中每一关都有时限（正常是30秒），倒数结束即GAME OVER，这期间要打怪、探索和击破魔王，可以说非常紧，当时间不够用时，就得在女神像处花钱来使时间回溯。使用时间回溯的费用会随着使用次数而递增，每关的第一次为100G，以后每使用一次就会增加100G，另外当身上的钱不够的时候，可以选择抵押身上装备的方式来支付费用，不过抵押的装备在这关就无法使用了。

另外本作的女神像还增加了两个新功能，一是传送，选择“女神像ワ-プ”选项能直接传送到去过的并且有女神像的村庄，方便回收漏掉的收集要素。二是选“强くてやりなおす”挑战打过的关卡，和前作不同，这次在挑战打过的关卡时不再限定只能使用当时的装备，所以一些对能力要求较高的称号都需要入手了较强的装备后再重新挑战获得。



勇者城

勇者城是本作的新增要素，和魔王城类似，勇者城就相当勇者们的据点，除了可以用来战斗外，勇者城内的同伴还会为冒险提供各种便利的服务，主要功能如下：



更换部件（パーツとりかえ）

当入手了新的勇者城部件后，就可在工匠（左数第一个）处为勇者城更换部件了，除了引擎（エンジン）类的部件是入手后自动装备外，其他的部件都需要在这里手动更换。更换部件主要的作用就是给勇者城提升能力，由于勇者城没有等级的设定，更换装备就是惟一一个强化勇者城的方法，所以当遇到连勇者城都打不过的敌人时，就赶紧找找任务里的村庄有没有贩卖新的部件吧。另外在左数第二个的士兵处能花钱为勇者城扩建，从而增加勇者城的可装备部件数。

转职（クラスチェンジ）



本作引入了职业的概念，不同职业主要区分在使用武器、能力加成和技能方面，能力分为攻击、防御、速度、重量、命中和回避五个数值，具体的作用如下：

剑型标志：攻击，影响对敌人造成的伤害。
铠甲标志：防御，影响受到的伤害。
靴子标志：速度，影响移动速度。
砝码标志：重量，影响战斗时被弹开的距离。
手掌标志：命中，影响对敌人的会心一击率。

入手了对应的职业后，在勇者城左数第三个的骑士那就能随时更换了，擅长武器是指可以使用该种武器的技能。

全职业一览

职业名	擅长武器	HP	攻击	防御	速度	重量	命中	入手方法
ウィザード	杖・本	10	10	10	−10	0	0	魔道士的上级职业（称号收集奖励）
ウォーリア	剑・大剑	10	20	10	0	0	0	剑士的上级职业（称号收集奖励）
シューター	ボウガンソード	0	−5	−10	10	0	5	铳士的上级职业（称号收集奖励）
バイキング	オノ・ハンマー	20	20	10	−10	0	0	战士的上级职业（称号收集奖励）
パンイチ	全部	0	0	0	0	0	0	初期职业
ランサー	枪・ぼう	10	5	15	−15	0	0	枪士的上级职业（称号收集奖励）
剑士	剑・大剑	5	10	5	0	0	0	初期职业
勇者	全部	10	10	10	10	0	0	剧情
战士	オノ・ハンマー	10	10	10	−10	0	0	初期职业
枪士	枪・ぼう	0	10	0	10	0	0	剧情
铳士	ボウガンソード	0	10	0	5	0	5	第三章主角默认职业
魔道士	杖・本	10	0	10	0	0	0	第三章完成任务38后和ヤーシマ村的女学生对话，再回女神学园和ケンジャ先生对话

武器合成

在勇者城左数第四个的武器收藏家弗兰西斯卡那可以进行特定武器的合成，一些能力低下或者是没有技能的武器，在合成后也会脱胎换骨。但要注意一开始并不是所有武器都可合成的，除了需要有素材里要求的武器外，还得入手相应的“合成レシピ”，入手方法可参考称号收集部分。

可合成武器	素材1	素材2
いしのヤリ+1	いしのヤリ	グリモワール
きこりのオノ+1	きこりのオノ	ゼータ
こおりのたいけん+1	こおりのたいけん	スカルボーン
こんぼう+1	こんぼう	のこぎりアクス
しんくのほうけん+1	しんくのほうけん	イオタ
せいりゅうとう+1	せいりゅうとう	ドラゴンワンド
せんにんのつえ+1	せんにんのつえ	ガンマ改
てつのつるぎ+1	てつのつるぎ	メイジスタッフ
のこぎりアクス+1	のこぎりアクス	シグマ
ひゃっかじてん+1	ひゃっかじてん	クシー
ぶしんのぼう+1	ぶしんのぼう	ひゃっかじてん+1
ほうふうじてん+1	ぼうふうじてん	イカヅチのしょ+1
アイアンスピア+1	アイアンスピア	ゼータ
アイスロッド+1	アイスロッド	こおりのたいけん+1
アルファ改	アルファ	ウィングブレード
イカヅチのしょ+1	イカヅチのしょ	らいめいのヤリ
ウィングブレード+1	ウィングブレード	にょいぼう
ウッドスティック+1	ウッドスティック	アイアンスピア
エグゼキューター+1	エグゼキューター	ブラッディアクス
オミクロン改	オミクロン	ゴッドイーター
オメガ改	オメガ	ゴールドラッシュ+1
ガンマ改	ガンマ	シルバーハンマー
グリモワール+1	グリモワール	ネクロノミコン
ゴールドラッシュ+1	ゴールドラッシュ	ウィングブレード+1
シグマ改	シグマ	きょじんのオノ
スカルボーン+1	スカルボーン	イプシロン
スパイクメイス+1	スパイクメイス	シータ
ゼータ改	ゼータ	ムラマサ
チェーンソード改	チェーンソード	ユウシャキラー
トライデント+1	トライデント	ガイアスタッフ
ドラゴンワンド+1	ドラゴンワンド	ガイアスタッフ
ドリームブレイカー+1	ドリームブレイカー	エッチなほん
バスターソード+1	バスターソード	ベータ
バトルアクス+1	バトルアクス	ファイアーロッド
バトルハンマー+1	バトルハンマー	アイスロッド
ファイアーロッド+1	ファイアーロッド	しんくのほうけん+1
ブラッディアクス+1	ブラッディアクス	グングニルのヤリ
ボクソード+1	ボクソード	こんぼう
ラムダ改	ラムダ	ドリームブレイカー
妖刀ムラマサ	ムラマサ	いけにえのつえ
真・勇者のつるぎ	勇者のつるぎ	ドリームブレイカー+1

查看称号

勇者城左数第五个人也就是前作主角之一的魔王，在他这里可以查看已经收集到的称号，这次除了在任务中固定的两个称号外，还有一种叫作魔王金币（マオウメダル）的称号，主要通过自由行动时在地图上探索获得。另外本作中根据收集到的称号数量逐渐增多，魔王会给予玩家各种的奖励。

魔王金币

金币编号	入手章节	入手地点
マオウメダル1	OVERTURE	サイショール城和サイショール村之间的枯木
マオウメダル2	OVERTURE	フォレット村东南面的蓝水晶
マオウメダル3	OVERTURE	シオーニ村南面的巨石
マオウメダル4	OVERTURE	ウィッチ村西面的蓝水晶
マオウメダル5	OVERTURE	ツギール城南面的仙人掌
マオウメダル6	OVERTURE	クラッケ村往北，最北面帐篷的右手边的洞窟
マオウメダル7	OVERTURE	クラッケ村往北，有两个士兵地方最右边的树上
マオウメダル8	OVERTURE	サイハーテ村西北面的蓝水晶
マオウメダル9	JUDGEMENT	任务13过关后，主角坐牢的地方第三个牢房里有裂痕的地板
マオウメダル10	JUDGEMENT	ゴムーゴ村南面，火山地带东面的蓝水晶
マオウメダル11	JUDGEMENT	シロノア村西面突出的沙滩
マオウメダル12	JUDGEMENT	トゲトーゲ村内的士兵
マオウメダル13	JUDGEMENT	イクーサ村往北，地下道尽头炮台的准星中央
マオウメダル14	JUDGEMENT	ファーム村东面炮台的准星中央

金币编号	入手章节	入手地点
マオウメダル15	JUDGEMENT	クリムゾ村西面的小船
マオウメダル16	JUDGEMENT	ザサード城所在小岛左边炮台的准星中央
マオウメダル17	JUDGEMENT	ザサード城所在小岛的炮台准星东面的蓝水晶
マオウメダル18	JUDGEMENT	マゴコーロ村西面单独的树
マオウメダル19	JUDGEMENT	オジージ村西面没有雪的地方
マオウメダル20	JUDGEMENT	オジージ村和バーロコ村之间没有雪的平原处最南面的蓝水晶
マオウメダル21	JUDGEMENT	トリツーカ村西面的蓝水晶
マオウメダル22	JUDGEMENT	ネメシ村往东，蓝色魔法阵东边的洞里
マオウメダル23	JUDGEMENT	ネメシ村往东，红色魔法阵南面洞穴的左边
マオウメダル24	JUDGEMENT	ネメシ村往东，枯木林中间没有树的地方
マオウメダル25	JUDGEMENT	ミソッカ村最东面的树上
マオウメダル26	REVOLUTION	女神学园东北面单独的树
マオウメダル27	REVOLUTION	スイー村南面的洞
マオウメダル28	REVOLUTION	サクリファ村西南面的枯木
マオウメダル29	REVOLUTION	バイート村东面的蓝水晶
マオウメダル30	REVOLUTION	ミグミ村西面的洞
マオウメダル31	REVOLUTION	ミグミ村南面的洞
マオウメダル32	REVOLUTION	ホワイトホワイト村往北雪地里惟一没雪的地方
マオウメダル33	REVOLUTION	ホワイトホワイト村北面的蓝水晶
マオウメダル34	REVOLUTION	マウトト村北面的枯木
マオウメダル35	REVOLUTION	ヤマント村东面的枯木
マオウメダル36	REVOLUTION	ミナート村东南面的枯木
マオウメダル37	REVOLUTION	キャノン村北面单独的树
マオウメダル38	REVOLUTION	キノコノコオ村西北面的小船
マオウメダル39	REVOLUTION	バナーナン村南面的枯木
マオウメダル40	REVOLUTION	ライダライダ村东北面的切换开关
マオウメダル41	REVOLUTION	ライダライダ村西南面单独的树
マオウメダル42	REVOLUTION	ムチウーチ村东面的蓝水晶
マオウメダル43	REVOLUTION	ミエザール村北面单独的树
マオウメダル44	REVOLUTION	ウニール村北面单独的树
マオウメダル45	REVOLUTION	ルックルク村西北面的电灯
マオウメダル46	REVOLUTION	ルックルク村东北面单独的树
マオウメダル47	REVOLUTION	ウニール村东北面的蓝水晶
マオウメダル48	REVOLUTION	イナカント村西面单独的树（任务45需选择负责破坏东面结界并用大炮过关）
マオウメダル49	REVOLUTION	イナカント村西北面单独的（任务45需选择负责破坏东面结界并用大炮过关）
マオウメダル50	REVOLUTION	帝国城下町西北面单独的树
マオウメダル51	RAGNAROK	キコリヤス村东面的枯木
マオウメダル52	RAGNAROK	ドクタドクタ村东面单独的枯木
マオウメダル53	RAGNAROK	ツリザーオ村西面的瓦砾
マオウメダル54	RAGNAROK	ツリザーオ村北面最北侧的枯木
マオウメダル55	RAGNAROK	センシーノ村北面的枯木
マオウメダル56	RAGNAROK	ジワーレ村北面巨大的洞
マオウメダル57	RAGNAROK	ジワーレ村西北面的洞
マオウメダル58	RAGNAROK	ヨシーズミ村东北面的瓦砾
マオウメダル59	RAGNAROK	ドンドコ村西南面的枯木
マオウメダル60	RAGNAROK	ドンドコ村西面的枯木
マオウメダル61	RAGNAROK	フジーサ村西南面的枯木
マオウメダル62	RAGNAROK	フジーサ村南面的枯木
マオウメダル63	RAGNAROK	フジーサ村东面的枯木
マオウメダル64	RAGNAROK	モンハーム村北面的枯木
マオウメダル65	RAGNAROK	グビッグ村东北面的枯木
マオウメダル66	RAGNAROK	ピカール村北面的瓦砾
マオウメダル67	RAGNAROK	マヂカ村西南面的瓦砾
マオウメダル68	RAGNAROK	モヒカン村北面的穴
マオウメダル69	RAGNAROK	ツンデーレ村西南面的枯木
マオウメダル70	RAGNAROK	コロシアム村西南面最大的瓦砾
マオウメダル71	RAGNAROK	カーメカ村东南面的枯木
マオウメダル72	RAGNAROK	任务62过关后，赌场西南面的树
マオウメダル73	RAGNAROK	イシナール村西北面的湖附近
マオウメダル74	RAGNAROK	ハンタハンタ村南面捕获女神的场所
マオウメダル75	RAGNAROK	任务66过关后，东北面有小孩的地方
マオウメダル76	RAGNAROK	任务66过关后，西北沼地的树
マオウメダル77	RAGNAROK	任务66过关后，熔岩地带里面的枯木
マオウメダル78	RAGNAROK	ユーポップ村东面，第一个场景上的圆圈
マオウメダル79	RAGNAROK	ビッグヴィー村东北面较大的瓦砾
マオウメダル80	RAGNAROK	メザメータ村东面的瓦砾

其他称号

无限クリア	勇者无限普通难度打倒100人
无限マスター	勇者无限困难难度打倒100人
女神ローン勇者	向女神钱庄借钱后清还债务
借金鸟バスター	向女神钱庄借钱后，还不起钱的情况下打倒借金鸟
合成マニア	把称号收集奖励获得的武器合成表里的武器全部合成过
スリーヴィーナス	赌场玩老虎机凑齐女神图案
英雄のきかん	第三章通关后去ブレイブ城和公主对话
手をとりあって	コザイン成为同伴
真のリーダー	任务72后将同伴复活
运命の再会	サーシャ成为同伴（需集齐5本天使の日记）
30号ザ・ワールド	魔人迷宫B27F让30号停止敌人的行动（需5000G）
最强タッグ结成	ヤーシュ成为同伴

称号收集奖励

名称	种类	入手方法
ゴールドピック	阵型	第1个奖励
ジャポニキャッスル	勇者城部件	第2个奖励
合成レシピ1	武器合成表	第3个奖励
エクスペリダイブ	阵型	第4个奖励
カルトキャッスル	勇者城部件	第5个奖励
合成レシピ2	武器合成表	第6个奖励
スピード イーター	阵型	第7个奖励
スイーツキャッスル	勇者城部件	第8个奖励
合成レシピ3	武器合成表	第9个奖励
四天兽王阵	阵型	第10个奖励
ファイ	武器	第11个奖励
合成レシピ4	武器合成表	第12个奖励
超新流星阵	阵型	第13个奖励
ウォーリア	上级职业	第14个奖励
せんにんのつえ	武器	第15个奖励
スキルメーカー	阵型	第16个奖励
合成レシピ5	武器合成表	第17个奖励
バイキング	上级职业	第18个奖励
合成レシピ6	武器合成表	第19个奖励
マオウ	魔王成为同伴	第20个奖励
エッチなほん	武器	第21个奖励
ユウシャキラー	武器	第22个奖励



关卡流程攻略

第一章 OVERTURE

Quest1

冒险の始まり



主角尤夏（ユーシャ）、凯（ガイ）和亚修（ヤーシュ）隶属于王国的游击队，这次他们被派来执行讨伐魔王残党的任务，和城堡的城主对话后，城主提出需要检验一行人身手的请求，接着把大地图上的魔物都消灭后再和城主对话便能触发剧情，魔王现身并发动破灭咒文，需在30秒内前往魔王城打倒魔王以阻止咒文发动。

倒数开始后与任意敌人战斗会触发剧情，时之女神出现并与勇者达成契约，这样就可以在村庄的女神像处花钱使用时间回溯功能了，不过第一关很简单，基本用不了多少时间，只要把等级练到5就能直捣右上角的魔王城了，如果不放心的话可以在中途的村庄里买个药草傍身。

称号

危机イッパツ	倒数开始后未进入战斗经过30秒
いいえ！！	和女神契约时选8次“いいえ”

Quest2

最后の残党

铲除魔王后和城主对话得知原来魔王残党不止一个，在大陆的东边有另一个魔王在活动着，这个才是这次任务的主要目标。

任务开始后，可以先挑黄色的怪物练级，循序渐进，在第一个村庄里有料理店和女神像，HP和时间不足时就这里补充，还有当时间在15秒以下时，可以在这里的武器店购入てつのつるぎ。而在第二个村庄则可以打听到稀有魔物的情报，当时间在10秒左右时于两个村庄之间北面森林的枯木附近就能发现它，打倒它可获得较多的经验值和一个称号。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
てつのつるぎ	购入	最初的村庄

称号

レアモンハント	打倒稀有魔物
ウェポンゲッター	时间在15秒以下时购入てつのつるぎ

Quest3

とうぞく团をたたけ

在回程途中尤夏一行听到了求救声，原来是附近的村庄遭到了盗贼的袭击，盗贼抓走人质，并威胁如果不在30秒内交出巨额赎金就撕票。由于在是否出手相救的问题上产生了分歧，亚修暂时离队，留下尤夏和凯两人帮助村民。被盗贼抢走的不止人质，还有两个村庄道具店里的药草以及第二个村庄的女神像，去救人质前可以先把它们夺回，会对冒险会有一定帮助，而且还能获得这关的两个称号。在与第二个村庄村民对话后，再来到村庄北边的森林就能找到女神像，而药草则在村庄东边的山洞里。最后在人质的救出过程中，盗贼把人质作为挡箭牌，两人无法出手，不过这时一直持反对意见的亚修出现并救出了人质，这下就可放心打倒盗贼了。

称号

女神像大好き	帮第二个村庄夺回女神像
やくそう大好き	夺回药草后把两个村庄的药草都买了





Quest4

深き森

刚回到王城报告尤夏马上就接到了新的任务，这次需要由尤夏一人去对付叫作"八元素"的怪物，它们是上古被勇者打败的超魔王的残余魔力化身。和传令兵拉米斯（ラミス）到达新的大陆后，先往北边的森林移动，在这里遇到了王国的公主同时也是尤夏恋人的谢尔露（シエル），由于不放心尤夏一个人执行任务，谢尔露便也偷偷溜了出来。在劝说谢尔露回王城后继续展开调查，不过森林里的草由于受到了八元素的影响导致疯狂生长，只能先回之前的村庄买火把，不巧这时八元素之一刚好出现，还未离开的谢尔露也被困在了森林里。

任务开始后先折返森林入口处的村庄购入火把，利用火把把谢尔露救出来后并把她送回村庄。接着借助火把一直往森林深处前进，这里有独立的女神像和回复点，可以练练级，当有20级的时候就可以到森林的尽头挑战BOSS了。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
こんぼう	宝箱	森林中部（需要用火把烧掉草）
ボクソード	过关后可购入	森林入口处的村庄

称号

イーターイーター	打倒带有DANGER字样的敌人
草刈り勇者	把森林里全部的草烧掉

Quest5

二つの道

去魔王城的道路一共有两条，一是第一个村庄东边的洞窟，这里是近路但里面有强力的怪物把守，另一条则从南边的沙滨绕路，不过无论走哪条，都最好先把马给弄到手。马在第一个村庄的马厩里，需先到下方的第二个村庄把红萝卜买了后，再交给马厩才能入手，骑马的好处是冲刺时不会扣HP。另外在第二个村庄可以打听到强力武器的情报，之后到地图南边调查海里的巨石，这样可以入手ビーストビート，这把武器对这野兽系的魔物有特效，也包括这关的八元素。有了强力武器后，沙滨的红色敌人就可以直接碾压过去了，相对来说轻松一点，而如果走洞窟的话则要把等级练到20级，并最好把第一个村庄的防具给买了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
かわのよろい	购入	第一个村庄
レザーハット	购入	第一个村庄
ビーストビート	调查入手	南面海里的巨石

称号

ホースマン	获得马
たんけんか	穿过东边的洞窟



Quest6

见えざる敌

由于这次的八元素的隐形魔法，村民和去魔王城的路都消失了，在第一个村庄可以打听到北边的村庄有可破解魔法的魔法师的消息，去的时候注意路上风魔物，碰到的话会被刮回起点。在第二个村庄找到魔法师露露菲（ルルフィ）后，从她那获得了まどうしのメガネ，用这个就可看到消失的东西了。另外第二个村庄的武器店可以不用急着购买，因为再往北走，从洞窟的宝箱里可获得更强的いしのオノ，获得后再练会级就可挑战八元素了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
タイガーブレード	购入	第二个村庄
けんこうサンダル	购入	第一个村庄
いしのオノ	宝箱	北边的洞窟
まどうしのメガネ	剧情入手	第二个村庄

称号

ノーミス	一次都没被风魔物刮走
オノゲッター	入手いしのオノ

Quest7

无限の迷宫

一路前进来到地图最东北的魔王城，在这里尤夏一行遇到了露露菲的老师，原来她也是感到了不寻常的气息才前来调查的，果然在这里遇到了八元素之一。

这个魔王城是一个迷宫，路上的路标和路牌都是错误的引导，照上面说的走会被传送回入口，只有走相反的方向才能找到八元素，所以正确的走法是第一个路标处转左，弯道的路牌处转右，十字路口的路牌处直走，最后一个路标处往上走。另外这关的两个称号有冲突，需分别获得。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ムシたたき	宝箱	迷宫内

称号

方向音痴	多次被传送回入口
ナビゲーター	一次都没被传送回入口



Quest8

キャッスルナイツ

从地图西边的港口坐船来到新大陆，先根据女神的提示往西走，在这里尤夏再次遇到了凯，原来由于这片大陆的城堡遭到了魔物袭击，凯被委派到这里来护城，当然既然遇到了，身为游击队一员的尤夏也不能坐视不理。

任务的内容是在30秒内守住城堡，不让周围的魔物侵入城内。任务开始后先进城，在这里可遇到上一作主角之一的骑士（ナイト），和其对话可让他设置障碍来帮忙守城，三次对话的选择依次对应北、南、东的障碍，而如果三次都选了无需设置（即第二个选项）的话，那么在第四次对话时选第一个选项就能让他加入队伍。守城方面，如果上一关获得了武器ムシたたき的话，那么南面的虫系魔物都可以秒杀，提升了等级后再来对付北面和东面的魔物。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ブロンズアクス	购入	城内
タルアーマー	购入	城内
タルヘッド	购入	城内

称号

デストロイヤー	把全部魔物消灭
ナイトといっしょ	让ナイト加入队伍

Quest9

迫り来る恐怖

折返之前上岸的港口往北走，在这里的村庄里能打听到新的八元素情报，接着出村调查附近的大地裂痕处触发任务。

这次的任务比较特别，八元素并不会在魔王城等待玩家来挑战，而是像一般魔物一样直接出现在大地图中，其经过的村庄都会被摧毁。前期不能和八元素硬碰硬，需要把四周山洞里的岩石破坏，这样可在它行进的路线上造出落穴，待它经过时将其困住，接着再练到20级就能向它发起挑战了。另外这关开始时能从露露菲那获得消费道具“精灵の石”，在战斗中使用能叫出强力的召唤兽进行攻击，不过要注意召唤的时间很长，时间不多时就不要使用了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ツヴァイハンダー	购入	任意村庄
きのたて	购入	任意村庄
かわのくつ	购入	第四个村庄（前三个村庄被破坏后）

称号

ニューシューズ	购入かわのくつ
ロックブレーカー	破坏4个洞窟里的岩石

Quest10

剑士のプライド

继续往北前进遭遇到了新的八元素，这次不止是尤夏，还有一位老剑士也向八元素发起了挑战，不过却被八元素轻松打败。

开始后先穿过上方的连接洞窟来到西北的村庄，这里能见到刚才的老剑士罗肯（ローケン），他正为刚才战斗中失去了武器而烦恼。向旁边的士兵打听了制作武器的情报后，将打倒村庄上方地洞里的怪物所获得的原材料交给他就能为罗肯打造出新武器，把武器交给罗肯就能让其加入。最后从连接洞窟往东来到魔王城，在罗肯的帮助下顺利将八元素讨伐。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
きんのスクデット	购入	第一个村庄
スケールシールド	购入	第二个村庄
ゴージャスメイル	购入	第二个村庄

称号

金ぴか好き	入手きんのスクデット和ゴージャスメイル
刀のために	让ローケン加入队伍





Quest11

デュアルタワー

这次需要同时对付两只八元素，不过并没有特别需要注意的地方，买了药草后，直接从右边的塔进入，塔内的岩石都可以破坏，其中一个后面有强力武器バトルハンマー。于塔的中部打败第一只八元素后另一只会移动到塔顶，需要借助塔内的传送点才能找到入口。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
バトルハンマー	宝箱	塔内
ウッドズック	宝箱	塔内
あかいバンダナ	宝箱	塔内

称号

岩キラー	把全部岩石破坏
ワープ大好き	多次使用传送点



Quest12

漆黑の翼

和上一关一样也是一路杀到底即可，最后来到北边的洞窟过关，之后本章结束。

称号

ダイアリー	打倒恐龙后来到废墟调查
ギリギリセーフ	时间剩下3秒时进入洞窟

第二章 JUDGMENT

Quest13

脱狱30

原来八元素并不是什么邪恶之物，相反还是镇压着魔界之门的守护兽，由于受到伪装成拉米斯的死神魔王的蛊惑，尤夏把八元素打倒导致魔界之门被打开，超大魔王降临大地，而尤夏也被当成了罪人关进了牢里。

任务开始后从地上有圆圈标志的地方来到右边的牢房，调查地上闪光的地方可获得武器，而右边两个标有圆圈的地方的墙壁后面都有隐藏通路，从隐藏通路来到上排左边的牢房打倒科尔（コール）令其加入，最后合两人之力打倒狱卒过关。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
アイアンクラブ	调查闪光处	下排右边的牢房内

称号

ネズミキラ–	打倒一定数量的老鼠
はらいた	把面包吃了

Quest14

处刑をとめろ

由于尤夏越狱，由魔王变成的女王打算拿公主作为替罪羔羊处刑，所以当务之急就是前往城堡救出公主。

去城堡的路上有重兵把守，首先得取回装备，在第一个村庄处能打听到没收的装备就放在南面的洞窟里，注意这里有巡逻的卫兵，接触到的话会强制遣返到入口。另外如果在取装备前去北边的村子，和这里的村长对话他会加入帮助同是逃犯的尤夏，但这样就无法取回装备了，只能在这里购买。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ウッドスティック	购买	北面的村庄
つぎはぎのふく	购买	北面的村庄

称号

とりもどせ!	取回装备
脱狱囚	让村长加入



Quest15

地狱の门番

打倒假女王后，亚修误以为是尤夏杀了女王，并对全国下达了通缉令，尤夏的逃亡生涯也就此展开。

这个任务的魔王是地狱三头犬，魔王城的周围被它吐出的火焰所包围，无法接近。先到第一个村庄里打听情报，这里一位村民希望尤夏能帮他找去森林玩一直没回来的女儿莉娜（リイナ），在第二个村庄的老婆婆处可以出钱打听到森林入口的情报，来到地图右下森林中间的空地进入，在这里的最深处找到了莉娜，将她带回去交差就能令其加入。最后在魔王城前，身为半妖精的莉娜唱起了歌，在她的歌声下地狱三头犬也老实了下来，城门前的火焰也随之消失。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
テンガロンハット	购入	第一个村庄
カウボ–イベスト	购入	第一个村庄
シルバ–ソ–ド	购入	第二个村庄

称号

名しんさ员	莉娜加入后，去第二个村庄和唱歌的村民对话
知りたがり	在第二个村庄的老婆婆处出钱听取所有情报

Quest16

勇者城、起动

这关需要启动勇者城来击退巨大的魔王，不过现在勇者城还缺少部件。关卡开始后先避开巨大魔物往北移动，在北面的村庄的武器店里终于找到部件“圣剑シロノアシ”，但店主的开价非常高，从武器店旁边的村民口中可获得村庄西边有稀有魔物的情报，只要打倒它就有足够的钱了。入手部件后，在回程时会遇到了武器收藏家弗兰西斯卡（フランシスカ），她二话不说就把圣剑抢走了，还需追上她到把零件夺回来，最后把部件带回勇者城给工匠就能成功启动了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
きこりのオノ	购入	北边的村庄
ゴムながブ–ツ	购入	南边的村庄（过关后）

称号

追いかけ名人	在フランシスカ还没到达小屋前追上她
コツコツちょきん	不打倒稀有怪物入手シロノアシ

Quest17

巨人の大地

这次的魔王是超大魔王手下的四天大王之一，它吐出的火焰烧着森林让人无法接近，惟一的方法就是借助勇者城，不过在此之前得先解决勇者城在森林行走的问题。在开始的村庄的老者处能打听到勇者城部件的情报，把勇者城开到森林右下角的方框处可开启地图北面的隐藏洞窟，打败里面的魔物可获得部件“森エンジン”，这样勇者城就能在森林行走了。另外，开着勇者城打倒地图上方的两个巨大魔物的话，可从初始村庄最右边的士兵处获得悬赏，之后用悬赏的钱能购入勇者城的装备。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
森エンジン	剧情	北面隐藏洞窟
グリ–ンキャッスル（勇者城的装备）	购入	初始村庄
スパイクメイス	购入	森林西边的村庄
ブラックベルト	购入	森林西边的村庄

称号

バウンティハンタ–	打倒两只巨大的魔物获得悬赏
消火勇者	开着勇者城踩灭所有着火的树木

Quest18

大平原の战いセカンズ

这关的地图非常大，敌人也非常多，而且无法用勇者城来挑战魔王，是一场名副其实的硬战。关卡开始后建议先去南面的村庄里买马，这样练级效率会高不少，移动时要注意地图上有不少地雷和大炮，会一定程度上妨碍玩家的行动，如要获得两个称号的话就用勇者城吧。另外在最初的营地里还首次出现了女神钱庄，这里可向女神借钱应急，不过没什么必要就最好不要借，否则还不起高额利息时女神可是会翻脸的。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
メタルヘルム	购入	地图南面的村庄
こおりのたいけん	购入	地图中部的村庄
スケ–ルメイル	购入	地图中部的村庄

称号

マイン大好き	把地雷全部踩了
キャノンバスタ–	把全部炮台破坏

Quest19

风の塔

这关的板块之间没有桥连接，只有挑战每个板块的塔才能继续前进，第一个板块的塔所需的等级为15级。到第二个板块后，如果队伍里有骑士的话可以先挑战右边的塔，在塔里骑士会遇到以前的鸟人同伴，打败她后再在下方的废墟里和她对话（先选第二项再选第一项）便能让其加入，之后将等级提升到30挑战左边

的塔。刚到第三个板块不久，魔王会把同伴掳走，需要先到西北的塔里救助同伴，之后就可挑战魔王了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ビッグフット	购入	第一个板块的村庄
しんくのほうけん	购入	第三个板块的村庄

称号

れいこく无情	不救助同伴过关
风の石	救助了同伴后，再反复挑战关押同伴的塔直至获得“风の精灵石”

Quest20
迎击都市

登上上一关关押同伴的塔可来到这片大陆的独立板块，这里也遭到了魔王的袭击。

这关的魔王需要用勇者城来对付，不过之前还得先用大炮削弱它的能力，大炮使用方法为先打地图上方石头形状的敌人获得炮弹（一次一个），然后调查大炮进行瞄准，当魔王移动到准星时就按键发射，命中5次就可开勇者城向魔王挑战了，还有挑战前记得先在城里把勇者城的装备更新了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ナイトキャッスル（勇者城的装备）	购入	城内
こおりのたて	购入	城内

称号

名射击手	大炮全部击中目标
大炮ぎらい	不使用大炮过关

Quest21
雪崩の大地

开始由于遇到了雪崩，不仅和同伴分散，身上的东西也全部掉落，好在凯和莉娜的爱犬及时出现救了尤夏。在开始的村庄可以打听到同伴以及装备的情报，之后出村往西，和最西边的敌人战斗可发现变成雪人的莉娜。接着穿过东边的洞穴来第二个村庄，在这里接受老婆婆的委托，将物品交给西北面村庄里的老爷爷，完成后可获得防具マグマプレート作为报酬。最后再练到25级以上就可前往魔王城挑战了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
あったかニット	购入	初始村庄
ひやっかじてん	购入	西北面的村庄
マグマプレート	剧情	西北面的村庄

称号

パンイチ	不装备任何装备过关
雪原のお使い	获得マグマプレート

Quest22
冻てつく城

这关要对付曾经欺骗过尤夏的死神魔王，迷宫内部都是光滑的冰面，一旦走上去就会滑到底，得借助墙壁和没冰的地方改变方向才能每层的楼梯口。在第二层会遇到亚修，从这层的宝箱里获得武器后并练到25级左右可以打败他。第三层的宝箱里有防具，取得时注意地面的裂缝，踩到的话会落到下一层，获得防具后再练到35级左右就可挑战魔王了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
エグゼキューター	宝箱	2F西南
ほのおのたて	宝箱	3F西北

称号

ミスター落下	多次踩裂缝落到下层
オールゲット	回收所有宝箱

Quest23
サイコハック

出了魔王城后往东，在第一个村庄里可打听到最近有人破坏女神像的情报，接着在东北面港口的船夫口中得知是犯人是穿绿色衣服的，之后来到港口上方的村庄内和绿色衣服的人对话获知真犯人在最初那个村庄里，回到最初的村庄和绿色衣服的人对话选第一项可开启任务的触发点。

这个任务开始要做的是打倒被魔王凭依的村民，分辨被凭依的村民很简单，只要看到头上有感叹号的上去对话选第一项就对了，打倒后任务时间会得到补充并且魔王转移到下一个目标身上，只要按同样的方法对付即可。把三个村庄里被凭依的村民都打倒后魔王会变得虚弱，这时追上去就可和她对决了，挑战等级为40级。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
バトルアクス	购入	南面的村庄
キャプテンハット	购入	东北面的村庄
スノーウォーカー	购入	西面的村庄

称号

オヤジキラー	把未被凭依的村民全部打倒
おとくいさん	当魔王凭依料理店的店员时食用多次高价料理



Quest24
反逆するものたち

从港口乘船来到魔界，在上岸后的第一个城堡里就遇到了四天大王，他的实力非常强，用一般方法难以打倒。首先到魔王城上方的村庄打听情报，得知这附近有专门对付邪恶的勇者之剑，接着再从南面村庄的村民口中获知勇者之剑就在东面的洞窟里，练到30级左右打倒洞窟里的魔物后，连续调查地上的物品获得生锈的剑。接下来把勇者城开到地图东北面的红色魔法阵上面，击退来袭的魔物后再调查一旁的蓝色魔法阵可让生锈的剑觉醒为勇者之剑，之后再练到45级左右就可挑战四天大王了。



击败四天大王后，亚修再次出现在尤夏面前，这次他为了打倒勇者，不惜代价入手了魔剑。和亚修对决时，要在对碰的一刻按下□键，这样可把他打退后，直至把他逼退到版面尽头就算胜利。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
はやてのくつ	购入	魔王城上方的村庄
ひかりのたて	购入	魔王城上方的村庄
さびたけん	剧情	东部洞窟
勇者のつるぎ	剧情	西北面的魔法阵

称号

チャレンジャー	还未获得勇者之剑时多次挑战魔王
超デビルハンター	用勇者城打倒全部巨大杂兵

Quest25
JUDGMENT

终于要和超大魔王决战了，可想不到的是战前受到超大魔王的突然攻击，同伴们被分散到各个角落，所以在去魔王城前还得把同伴全部集合起来。

任务开始先在初始村庄把精灵石买了令露露菲加入，接着开勇者城到东南面救助罗肯后再对付第一个四天大王。骑士埋在和四天大王对决场所上方的位置，合流后来到左下的塔前鸟人会加入，之后登塔对付第二个四天大王。移动到第二个版图后，先无视最近的莉娜把左下的莉娜爱犬收了，让它识别被第三个四天大王凭依的莉娜。最后的科尔在西面的岛上，需乘船到达，收了后回到内陆依次打倒守门的龙以及最后一个四天大王。任务最后就是到魔王城和超大魔王对决了，推荐等级为55级以上，超大魔王被打败后会逃到地下，控制尤夏一人追上去击破此章完结。

称号

全员集合	找回全部同伴
ラストフルコース	在各个村庄都吃过料理

第三章 REVOLUTION

Quest26

禁断の宝石

时间一晃就是200年，舞台也转到了女神学园，这章的主角是身为勇者后裔同时也是公主的优西娅（ユシア），为了准备学园祭，她准备和好友菜菜子（ナナコ）以及护卫雷邦（レバン）到西南面的洞窟里寻找装饰用的宝石。

由于有门禁，这个任务得在30秒内完成。洞窟里的落穴只要调查就可填平，全部填平还可获得一个称号。在最深处找到宝石后，在返程时会遇到一只黑龙，这里选择逃跑就行了，因为最后在出口处还得和黑龙对决。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ヘアバンド	购入	学园内
パラソルシールド	购入	学园内

称号

名スナイパー	把所有落穴填平
无铁炮	黑龙出现时直接冲上前

Quest27

学园袭击

刚从洞穴回来，学园就遭到了帝国的袭击，原来帝国也想要那颗神秘宝石，但想不到竟然被优西娅捷足先登，气急败坏的帝国将军只好明抢了。

由于对付的是帝国军，所以魔王城也换成了帝国要塞，要到达帝国要塞有两种方法，一是和学园里左边的学生对话，接受帮他寻找女朋友下落的请求，他的女朋友在地图东面的村子里，完成后他会提供秘密通道的情报，入口就在学园旁边的树林里。第二种是和学园右边的学生对话，接着击倒地图上三只石头形状的怪兽后回来报告他会帮主角搭桥。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
のこぎりアクス	购入	东面村庄
エアロスニーカー	购入	东面村庄

称号

スネークスメル	和东面村庄附近的洞出现的蛇战斗（需要身体接触）
学园祭仲间	从桥上通过过关



Quest28

身代わり大作战

为了追回被帝国的将军抢走的宝石，优西娅来到学园的港口，不过因为没钱搭船，还得先去地图东南面的村子里寻找挣钱的方法。在村子里优西娅接到了退治魔物的委托，报酬是和之前那颗宝石很相似的另一颗神秘宝石，接着只要前往村子东面的城堡就能触发任务。

任务开始后需收集几件装备，其中鞋子在初始的村子就可买到，向村里的人打听情报后，得知杖在东面的洞窟里。而衣服则要先去北面的村子里和渔夫对话获得鱼，再用鱼和初始村庄里的老者交换获得，最后的帽子在西南深林的盗贼手上，集齐所有装备后就可向魔物发起挑战了。

原来率领魔物的也是帝国的将领，同样他也是为了宝石而来的，结果第二颗宝石也被抢走了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
いけにえのつえ	宝箱	东面洞窟
いけにえのふく	剧情	初始村庄
いけにえのぼうし	剧情	西南面森林
いけにえのクツ	购入	初始村子

称号

变装マスター	把装备全部集齐
もちぐされ	获得鱼后，不把鱼交给老者过关

Quest29

二人のプリンセス

由于第二颗宝石也被抢走，只好到学园东面的村庄打工挣钱，在这里优西娅遇到了帝国的公主雅典娜（アテナ），两位公主一见面就看不惯对方，结果要以打工来决胜，看最后谁挣的钱最多。

这关没有BOSS和女神像，时间结束时只要挣的钱比雅典娜多就算过关。打工地点在北面的村子里，三个打工的房子从左到右分别是敲石头、打怪和击败特定的目标，其中敲石头最简单，没有等级要求，只要对着石头连打按键就可以了，一次可挣325G。其次是打怪，等级最好在25级以上，一次可挣2235G。最难的是第三个击败特定的目标，不过挣的钱也最多，这个打工一共可做三次，第一次的目标是雅典娜，这里要注意雅典娜被击破一次后能力会大幅强化，所以在未接任务前千万不要碰她，第二次和第三次分别是东面的妖怪和龙，基本只要能完成这三次打工，所挣的钱也够获得第二个称号了。

落败的雅典娜叫出护卫帮他出气，可想不到的是护卫竟然是亚修，不过优西娅当然不认识他，最后亚修还是带着生大小姐脾气的雅典娜离开了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ベータ	购入	东面村庄
レザードレス	购入	东面村庄
はねぼうし	购入	西面村庄

称号

ヒットマン	完成最右边三次打工
バイトの达人	打工挣的钱在10000G以上过关

Quest30

海底30セカンズ

用打工挣的钱付了船费后终于可以出海了，不过还没走多远就遭到了帝国军的袭击，连人带船全部沉到海底。

由于在海底只能闭气30秒，当时间不够时可以花300G在一旁的鱼人处补充。任务开始得先帮鱼人找他的三个孩子，分别在南、东和东北的位置，前进时注意不时喷出的岩浆，碰到的话会被退回到初始地点。把三个鱼人找到后就往北走离开海底了，最后的BOSS战为剧情战斗，没有等级要求。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ガラスのたて	宝箱	南面
さんごのかんむり	宝箱	南面

称号

岩たたき姫	击破西北面的岩石
息つぎなし	不补充时间过关

Quest31

モグラレーダー

解决了帝国的兵器后终于来到了新的大陆，不过在这里也有帝国的爪牙在寻找宝石。

这关由于帝国的机械地鼠作怪地面会不断崩塌，开始要做的是去东面村庄购入地鼠雷达，之后在地图上使用地鼠雷达，再根据箭头标志可找到机械地鼠的位置，消灭3只地鼠就可前往帝国要塞打BOSS了。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
フラワーエプロン	购入	初始村庄
ガンマ	购入	南面村庄

称号

土の精灵石	打倒全部机械地鼠后，用地鼠雷达找到左上落穴里的土之精灵石
モグハンター	打倒4只机械地鼠

Quest32

雪崩VS神样

这关的帝国兵器会引起雪崩，每当任务时间剩余一半的时候就会发生，被雪崩卷走的话全身的装备都会掉落。先按照初始村庄→南面村庄→东面洞窟的顺序打听情报，可得知这里附近埋着勇者城，买下东面洞窟商店里的铲子（スコップ）并连续调查一旁的废墟可将勇者城挖出，接着开勇者城到北面的山脉里把洞口堵住，这样就不会雪崩了。最后回初始村庄和村民对话，再练到30级就可挑战BOSS了。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
けがわのコート	购入	初始村庄
ラビットヘルム	购入	东面洞窟
ナイトフット	调查	东面洞窟挖出勇者城的位置（过关后）

称号

雪崩乗り	被雪崩卷走多次
けがわでモフモフ	被雪崩卷走后到初始村庄买けがわのコート

Quest33

ロングブリッジ

折返之前路过的被封锁的大桥，现在大桥终于可以通过了，但不巧的是又遇到了雅典娜，这次她给优西娅设下了各种障碍。

过桥的方法有两种，一是直接硬闯，不过中间没有女神像，时间会不够用，和桥中间右边的工匠对话可接受制作女神像的委托，将打倒右边桥上惟一的石头形状魔物后获得的材料交给他就可在桥中间使用女神像了。另一种是坐船，和初始地点下方的船夫对话，然后把从桥中间左边的人那获得的面包交给他就可以使用船了。注意无论以哪种方法过桥，最后都要打亚修，所以别忘了练级。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ローラーシューズ	宝箱	南面小岛

称号

船乗りにパンを	将面包交给船夫
とつげ~	在雅典娜到达桥右端的时候挑战BOSS



Quest34

飛んでくる山々

这关的帝国的兵器会不断把山体扔出来攻击玩家，在地图上要保持冲刺才不会被砸到。接近BOSS一共有两个方法，一是穿过最东边的洞窟（接近洞口时需要冲刺），二是走北边最突出的平原，当无路可走时就用冲刺避开砸过来的山体，这样会出现新的道路。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
イプシロン	购入	北面村庄
バトルヒール	购入	北面村庄

称号

鸟まもり	移动到北面村庄附近的鸟巢上（需冲刺）
陆つなぎ	用第二种方法接近BOSS

Quest35

QUIZ

这关以问答游戏形式进行，玩家根据答案来选择道路，全部冲刺通过后即可见到BOSS，而且根据回答的正确率BOSS的强度也会不同，答对越多BOSS越弱，正确的解答顺序为2→1→3→4，另外还要注意这关没女神像，得抓紧时间。

称号

クイズクイーン	问题全部回答正确
早解き名人	短时间过关（答错也不要紧）

Quest36

グリモワール诞生

优西娅一行来到了帝国的研究所，在这里他们遇到了帝国的皇帝，原来帝国皇帝收集神秘宝石是为了制作人造魔王统治世界，但想不到的是人造魔王全体暴走，瞬间将研究所化为废墟。

这关需要从研究所的迷宫内脱出，注意人造魔王的触手是不能碰的，否则立即GAME OVER。一开始调查左边的墙壁发现隐藏通路，进到内部后触手会开始追赶玩家，途中挡路的研究员用按键连打将他推到尽头后可获得防具。后半部分可以调查开关将门关闭暂时阻挡触手的前进，最后的门处先调查一旁的石碑，然后从宝箱里入手炸弹，再调查门即可过关。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ファイアーロッド	宝箱	迷宫内
グリモワール	宝箱	迷宫内
ぐんぷく	剧情	迷宫内

称号

トレジャーハンター	取得迷宫内所有宝箱
リカバリー	不救助研究员过关

Quest37

クリムゾンワールド

这关需要任务43过关后，回到研究所和研究员对话触发。关卡是电子世界，地图中央的几个箭头代表控制器，在调查最西边的石碑打开电源后，接着需要控制城堡来打开前往魔王城的道路，其中左边的箭头是移动，可以撞飞路上的巨大敌人，右边的箭头是攻击，可以破坏石头。另外在巨大敌人区域的左边有一个机器人，将它救出可获得装备3Dメガネ以及一个称号。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
3Dメガネ	剧情	救出地图机器人

称号

オールクリア	破坏全部巨人
THE 3D	取得3Dメガネ



Quest38

大炮シューター

从研究所附近的港口乘船来到新大陆，在这里马上就发现了人造魔王的踪迹。由于去魔王城的路被巨石阻挡，在初始村庄打听了情报后，得知可以使用地图上大炮将巨石摧毁，用法同样是先打石头形状的魔物入手炮弹，然后调查大炮即可。注意大炮一共有三门，一门除了用来破坏巨石外，其余两门还可以用来直接轰魔王城，这样可削弱魔王的实力。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ゼータ	购入	初始村庄
はなのコロネット	购入	东面村庄

称号

キャノンマスター	使用过全部大炮
平和主义	不适用大炮过关

Quest39

狂つたガ–ディアン

这关的巨大帝国兵器需要用勇者城来对付，不过现阶段勇者城还无法在沼泽行走，得先去北面的村子买了沼エンジン才行。另外在东面村子可以打听到两个特殊魔物的情报，一是在15秒～10秒之间于西北面出现的巨大黄金魔物，用勇者城打倒它可获得不少钱，用来购买剩下的两个勇者城装备。另一个则是在东面村子下方沼泽出现的猩猩，打倒它可获得香蕉，接着和提供情报的村民对话后再接近帝国兵器便能施行陷阱作战，从而让兵器弱化。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
シ–タ	购入	初始村庄
スパンコ–ルドレス	购入	东面村庄
沼エンジン（勇者城的装备）	购入	北面村庄
ムシャフット（勇者城的装备）	购入	北面村庄
ムシャキャッスル（勇者城的装备）	购入	北面村庄

称号

モンスタ–ハンタ–	打倒巨大黄金魔物
バナナ勇者	获得香蕉



Quest40

マリオネット

任务39后有三个分支，分别是往北进入任务40、往东进入任务41和往西北进入任务42，三个任务是并行的，无论先打哪个都一样。

这关开始后同伴都被魔王控制了，和初始村庄的学者对话后，前往东边洞窟救助之前一直暗中帮助优西娅的帝国女将军后回来报告可获知解除魔王控制的方法。被控制的菜菜子以及雷邦分别在东面和东北面，战斗时要用L+R控制优西娅不要碰到被控制的同伴，待同伴后面的魔王本体移动到前面来后再冲过去击破。另外在地图的西北面还有两名被控制的村民，把他们救出后可令中部村庄的防具店和道具店重开，而且还能获得一个称号。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ホ–リ–ガ–ド	购入	中部村庄
まじょのぼうし	购入	中部村庄

称号

问答无用	还未救出女将军前就攻击被控制的同伴和村民
救出者	救助两名被控制的村民

Quest41

暴走机关车

这关的帝国兵器一直在铁轨上飞驰，只要一接触就会被撞飞。和初始村庄的士兵对话后，前往东面小岛上打倒雅典娜后回来报告可获得摩托车，接着往南移动，打倒开关前的亚修改变铁轨的走向，最后从一旁的洞口登上铁轨，看准BOSS经过后从后冲刺接近即可开战。另外地图的西南面有一块巨石，开勇者城过去能将巨石扔到铁轨上停止BOSS，这样可同时达成不入手摩托车过关的称号。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
フルフェイス	购入	初始村庄
ライダ–ス–ツ	购入	南面村庄
ライダ–ブ–ツ	购入	南面村庄

称号

ロックフォ–ル	用西南面的巨石停止BOSS
ウォ–カ–	不入手摩托车过关

Quest42

镜の迷宫

调查大地图西北面的镜子会被吸进镜之迷宫，接着调查右上角的石碑就能触发任务。镜之迷宫的构造虽然很简单，但是存在一些机关，如果不解开的话就算练到提示可以打BOSS的等级也是无法取胜的。机关就在BOSS旁边的四面镜子里，调查进入后会发现里面都是两个相似但又有些不同的房间，解开的方法是得把房间调整左右对称的样子。正确的解法是左数第一间把左上和右下的魔物打倒；左数第二间依次调查中间和最左边的宝箱；左数第三间把上方、右边和下方的魔物打倒；最右边的把惟一的魔物打倒。全部完成后就可挑战BOSS了，当然也可以选择不解开机关，就是得花点时间练级。

称号

残像キラ–	不解开镜子机关过关
シンメトリ–	解开全部镜子机关过关



Quest43

ハンドレッドアイズ

从之前任务41地图上方的港口坐船来到新大陆后马上就发现了新的人造魔王，这次的人造魔王特点是监视，无论从哪条路前往魔王城都会被它发现并阻挡。任务开始按初始村庄→中部村庄→东部村庄的顺序打听情报，最后在东部村庄的学者处学到隐身术，这样就不用担心魔王发现了，但要注意的是一旦进入战斗隐身就会解除，所以路上一定要避开杂兵。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ミュ–	购入	初始村庄
ガラスのくつ	购入	初始村庄

称号

スニ–カ–	一次都没解除隐身过关
バレバレ	隐身多次被解除

Quest44

时のタマゴ

这关的魔王城在海对面，所以首要的问题就是得想办法过海，任务开始后先练到30级左右把东西两个塔里的魔物打倒，这样地图中间时之神殿的封印就会解开，借助神殿里的女神像回到过去和所有人对话，接着再回到现在就可获得飞龙，之后就骑着飞龙过海吧。另外地图南端有三个洞穴会在固定的时间段开放，打倒里面的魔物可获得一个称号。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
エンジェルリング	购入	初始村庄
オミクロン	购入	东北岛上的村庄
ホ–リ–ドレス	购入	东北岛上的村庄

称号

ウニりょうつ	打倒南段三个洞穴的魔物
だいたんつ	用勇者城破坏两个塔

Quest45

帝国结界

优西娅一行终于来到了帝国，不过当想进入主城时却被结界挡在了外面。在初始村庄和雅典娜对话能让她帮忙解除结界，张开结界的帝国兵器分别位于地图的四个角上，优西娅和雅典娜各负责两个，选择让雅典娜负责东面的话优西娅就负责东面，反之亦然。东南和西南的两个兵器可以直接打，西北的需要骑飞龙去，不过此前得先去西边的树那取得树叶让飞龙回复体力，东北的需先去东面的洞窟里取得火药后再和东面村庄里的雷邦对话后，接着用村子附近的大炮把自己轰过去。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ひかりのかぶと	购入	中部村庄
ライトア–マ–	购入	东北面岛上的村庄
クシ–	购入	西面岛上的村庄

称号

いやがらせ	抢在雅典娜前面破坏她负责的结界兵器
どくりつどくほ	没有让雅典娜帮忙过关

第四章 RAGNAROK

Quest46

皇帝城体内

想不到最后的人造魔王就在帝国的主城内，他准备和城堡同化。城堡一共有东南西北四个入口，其中魔王在北面的入口，不过因为有结界，还得先去东和西的入口消灭制造结界的魔物。注意城内颜色不同的地板后面一般都有捷径，利用捷径可以少绕很多路，而不走捷径过关的话则还能获得一个称号。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
シグマ	宝箱	西面入口
ホワイトホース	宝箱	东面入口
プリンセスガード	宝箱	东面入口

称号

道なり	不走捷径过关
强行突破	强行突破结界（需高等级）

Quest47

勇者300 REVOLUTION

最后一战终于轮到帝国的皇帝出场了，他用宝石的力量把自己和人造魔王融为一体，变成了一个巨大的魔物。任务开始后首先要做的仍然是破除结界，三个结界分别在东面、中部和西面有箭头标志的洞窟里，其中中部的有魔物挡在路口，需要练级击破，破除了全部结界就可直接往北和皇帝对决了。皇帝一共要打四次，第一次胜利后皇帝会把一行人打飞到西面的浮岛上，这里需要在有圆圈标志的地方踩经过的鸟来通过。第二次胜利被打飞到东面的浮岛，先和村里的学者对话，然后往西在迷宫最里面入手ピュアクリスタル，这样就可以使用传送点传回皇帝所在的浮岛了，注意这里还有一个魔法阵形状的传送点，里面有一只非常强的龙，打败它的话可获得一个称号（需70级左右）。第三次对决后来到的是北面的浮岛，这里要和亚修对决，不过皇帝会过来捣乱，这样是赢不了亚修的，吃了败仗后先去东北处的有圆圈的地方放下同伴以阻止皇帝，这样就可以专心和亚修对决了。最后一次打败皇帝浮岛也开始崩塌，得赶快往南脱离，注意在搭乘飞龙前的问题里选第二个选项，然后再等到时间结束，这样可和之前落下的同伴一起脱出，并获得一个称号。



称号

おじさま！	脱出时等落下的同伴
ドラゴンバスター	打倒魔法阵里的龙

Quest48

勇者无双

勇者历900年，各地冒出了自称为神的魔物，它们使用破灭的旋律来消灭人类和魔族，企图征服地面。而这个时候继承了勇者之血的新人，被称为弑神者的勇吉亚（ユウジャ）登场了。

在第一个村庄内的少女会要玩家打败30个魔物，完成后可从她那获得奖励。而右边的卫兵则需要玩家帮忙去北边的村庄取药来，但现在去上方的桥被巨大鳄鱼挡着，玩家可以在地图右上的山丘获得勇者城后从下方扫荡过去，也可以直接击破炮台和石头绕远路去拿药。将药带回来后可获得500G，最后就可以去上方打BOSS了。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
アースガード	购入	初始村庄
バトルブーツ	打倒30个怪物后获得奖励	初始村庄
ゴッフルナオール	对话	北面村庄

称号

30匹斩り	完成打倒30个魔物的委托
万夫不当	连续打倒100个魔物

Quest49

ランサーランサー

在关卡最初就可以获得许多关于神秘"枪士"的传闻，但是玩家不管怎么等都不会见到。要先去击败一次BOSS，然后女神会告诉玩家枪士的情报并回复时间，在左边村庄就可以见到这个老枪士，他会向玩家要好吃的。购买了钓鱼竿后去右下可以钓到乌贼，看水面冒泡再钓，稍微有点运气成分。带到北东的洞穴后老枪士为要玩家帮他烤一下……在上面找到枯木后带去右边的网处就能烤了。一共要砍三次柴才能彻底烤熟，带回去后就可以获得新职业枪士了。最后和BOSS对决。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ゴーグルキャップ	购入	初始村庄
アイアンスピア	剧情	东北的洞穴

称号

イカ釣り名人	第一次就钓上乌贼
ほぼぼうず	连续10次都没钓到乌贼

Quest50

オレの道

本关主要是加深玩家对职业的认识，这里有三条路通往魔王城，不同的道路适合不同的职业。北面道路内有很多怪，转职成枪士可以获得武器扫荡过去。右边的道路都是挡路的巨石，转职成战士后可获得斧头。而旁边的洞穴在转职成魔道士后可获得杖，必杀魔法对付挡路的鳄鱼很有效果。第一个村庄内的骑士可替玩家进行转职，时间够的话三条路都走一走收集全所有武器也未尝不可。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
てきよセーラー	购入	初始村庄
トライデント	剧情	转职成枪士和上方村庄内老伯对话
ブラッディアクス	剧情	转职成战士和右边村庄内士兵对话
アイスロッド	剧情	转职成魔道士在洞穴内获得宝箱

称号

ビックキラー	开勇者城打败上方的大型敌人
フリーター	转职成初始职业パンイチ过关

Quest51

地底からのリベンジ

主角的活跃惊动了七大神之骑士，而女神则在关键时刻变沉默并离开了，好在在洞穴内找到了人造女神机械30号。在本关要面对神之骑士之一，新同伴能用歌声消除了所谓的神之圣域。对方发动地震的话，可以从诸多落穴中找到正确的路线前进，也可以用女神像回复时间，在地面没出现落穴前打时间差冲到魔王城处。最后要提一下的是，取得右上的武器后要花100G才能让女神带玩家回来。过关后30号正式代替女神加入主角的队伍。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
かわジャン	购入	初始村庄
ウィングブレード	宝箱	北西的洞窟
スピードギア	宝箱	从魔王城处往回走掉下落穴

称号

地下好き	掉进地下的次数达到10次
地上命	一次都没掉过洞穴过关



Quest52

ゴッドストーム

本关的神之骑士会不断施放落雷来攻击关卡内的同伴们，而亚修也再次出现，再次燃起了对勇者一族的复仇之心。先在最初村庄获得情报，场景下雪后，下面的沼泽和右边的湖面都是最容易受到雷电攻击的地方。来到右边洞穴内可取得避雷帽，这样便能无视闪电的攻击了。当然玩家只要躲避好下方的雷电攻击也能轻松去到魔王城干掉BOSS。当然，大型旋风敌人也是要避开的。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
かみなりぼうし	宝箱	东边洞穴
らいめいのヤリ	购入	下方村庄

称号

トルネード キラー	开勇者城打败右下的大型旋风敌人
ぼうしなし	不取得右边洞穴内的避雷帽（かみなりぼうし）过关



Quest53

圣なる者

在最初的村庄内，老伯会告诉玩家左边的墓穴内封印着大剑，只有拥有勇气的人才能获得。来到最左边的墓穴，先在上层将所有石块推下去，然后可在下面拿到锯刃，这个武器的必杀发动时需要消耗金钱。如果玩家不推石头的话下面会出现大量敌人将玩家的退路挡住，被击飞后就要重新进入了。

此外这里还有黑市的情报，也就是最初下面的村庄。这里并排了6个石块，其中有一个是暗之精灵石，需在20～15秒的时间段内入手。BOSS的攻略方法很简单，玩家可以使用暗之精灵石，也可以进入关卡的时候转职成剑士，装备墓穴内获得的大剑在战斗中发动必杀一击干掉BOSS。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ボーンヘッド	购入	初始村庄
せんとうふく	购入	左下村庄
チェーンソード	宝箱	左边墓穴内

称号

暗商人	在下方黑市内买到暗之精灵石
ゴッドバスター	获得左边墓穴内的大剑チェーンソード

Quest54

海にひびく歌声

在海底遭遇到的神之骑士扰乱了海流阻止勇者前进。往右边前进后可以看到鱼人在遭受袭击，出手相救后他们会给与主角海流方向的提示，在那些强制漂流的地方都会出现箭头。这样玩家就可以很轻松地避开箭头前进到BOSS附近了。接着还会有一个强制海流，被冲下去后可拿到宝箱，而且趁没海流的时候可以冲刺回来，甚至抵达BOSS那里。当然玩家也可以避过海流，通过最左边的洞穴来和BOSS正面对决。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
アフロ★へっど	宝箱	场景中间
水の石	宝箱	场景中间
チェーンソード	宝箱	左边墓穴内

称号

ヤマカンツ	不去救右边的鱼人获得海流的提示，自己走过海流场景
波に逆らうつ	避过海流穿过洞穴攻击BOSS

Quest55

火山と安らぎの歌

本关的神之骑士的能力是激活火山，使地面喷出大量岩浆的同时也覆盖住了通往魔王城的道路。在最初的村庄内得知修女卡琳去了北面的洞穴寻找平息火山愤怒的方法。去北面洞穴的道路不但遍布岩浆，同时也有大量巨型怪物，这个时候是勇者城出场的最好时机了。来到北面的洞穴，发现魔物正在袭击修女，救下修女后队伍里又多了新生力量。最后的BOSS大约40级左右就可以干掉。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ものほしざお	购入	初始村庄
カイトシールド	购入	右上村庄
スパイクシューズ	宝箱	岩浆地带左边

称号

シスタースルー	不去救助修女，直接干掉BOSS过关
岩渡り	不踩到任何岩浆



Quest56

モンスターバスター

终于又见到了亚修，两人开始比试狩猎怪物的能力。在狩猎场30号充当裁判，当所有怪物被干掉后比赛结束，同时触发战斗后不能逃跑。狩猎场内怪物一共有14只，只要干掉7只打个平手就能过关了。期间门口和内部都有一个经验比较高的史莱姆，可以利用一下。最后由于错失了干掉勇者的机会，亚修愤而离去。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
シルバーメイル	购入	初始村庄
シルバーハンマー	剧情	救助小孩子的奖励

称号

こどもの味方	在东边的洞窟内打倒大量大猩猩可以救到小孩
逆の发想	打倒亚修（需游戏后期才能达成）

Quest57

リバースワールド

这次来到了镜中的世界，不过和之前的左右对称不同，这里在视觉上让玩家造成幻觉。切换场景后玩家会发现画面左右对调了，于是玩家的左右操作也反了，比较难习惯，也容易踩到地上的地雷，需要一段时间熟悉。

在下一个场景内士兵告诉主角通往内部的大门钥匙在怪物身上，玩家要在左右操作相反的场景中追到这个怪物并夺取钥匙。最后是地雷堆，下面由地雷构成的走廊内还有宝箱。而最后的BOSS相对迷宫来说就并没什么难度了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
パワーふんどし	宝箱	穿过后半场景下方地雷场

称号

イタイの大好き	连续踩上多次地雷
バランサー	一次都没踩到地雷过关

Quest58

光の中で

来到了新大陆，这次面对的神之骑士会让场景充满光芒，遮蔽玩家的视线，只能凭记忆来前进。最初的村庄内听闻到了暗之精灵的传说，通过北面的流沙地带，在洞穴内见到了暗之精灵。它将力量借给了勇者，利用黑暗的力量和照耀场景的光芒抵消，这样就能够无视BOSS的效果了。去魔王城途中注意骷髅标记，踩上去后会掉到满是怪物的洞穴里。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ナイトランス	购入	中部村庄
パームシールド	购入	中部村庄

称号

暗の使い手	在上方洞穴内获得暗之精灵的帮助
アンダーワールド	连续掉进地图右边骷髅标记的陷阱3次

Quest59

ビッグビッグビッグ

调查酷似魔王城的场景后触发此任务，没想到这个城堡就是BOSS。歌声虽然能破除圣域，但是众人拿这个巨大的家伙还是没有办法，逃跑的时候却发现BOSS不忍心踩踏树木，由于BOSS还派出了猛犸象阻挡住了通往勇者城的道路，所以玩家要利用这个特点来卡BOSS前进路线，借这个机会来打怪升级，积累了实力后干掉左上洞穴内的猛犸象玩家就可以乘上勇者城挑战BOSS了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
てつげた	购入	右边森林内村庄
スパイクキャッスル（勇者城装备）	购入	左边村庄
イビルブレイカー	购入	左边村庄

称号

サッカーボール	被BOSS踢飞多次
スピードスター	一次都不被BOSS碰到过关

Quest60

战神

本关的BOSS挑起了人类和鱼人之间的战争。通往魔王城的道路有两条，一条是北面的水路，另一条是南面的陆路，途中的所有村庄中都得不到补给。走上方路线进村对话后出来救下鱼人，就可以乘船走水路了。而下方的陆路玩家救助最右上的人类后对话就可开启通往BOSS的道路了。干掉魔物后和村民对话，有道具屋等职能的村民就会回到村庄内为主角服务，本关的两个防具都需要先救助村民才能购买，当然玩家实力够也可以直接打BOSS。

本以为干掉所有的神之骑士后就能够救回女神，然而女神却因为时间流能量的紊乱而黑化，变成了黑之女神，同时还派出了多个女神来破坏这个世界。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
コリュースヘルム	购入	下方人类村庄
むしゃのよろい	购入	上方鱼人村庄

称号

れいこくオヤビン	只救下方陆路上那一个挡路的士兵
さすがだぜオヤビン	救下全部的士兵和鱼人

Quest61

バトルコロシアム

这次面对的是第一个女神，她直接邀请主角来中间的斗技场决斗。关卡开始时歌姬会去村庄内修养，而第二章的武器收藏家弗兰西斯卡加入。



最初村庄内打听到有小孩丢失的情报，先进入斗技场并参加预选赛，胜利后30号开启了时间恢复功能。想要在以后的比赛中胜利，必须先练级，而右边的洞穴会通向一个全是高级怪的场景，可以修炼一番。准决赛的对手是亚修，胜利后30号侦查到了小孩被关在斗技场的左边下层，但是无法从正面进入，只能出来后从左边的洞穴掉到监狱内。把小孩救回来后女神也作为最后的对手出现了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
カメカメイル	购入	上方村庄
ドリルランス	剧情	救出小孩后回去和父亲对话

称号

一本胜负	没有用女神像恢复过时间并过关
解放者	救出斗技场地下室的小孩

Quest62

マネートラブル

在关卡最初，主角会获得神秘老婆婆给的10000G，然后BOSS现身，原来这些钱是被诅咒的金币，BOSS会根据主角携带的金币数量提升能力，看来只有把钱花光才能和BOSS进行战斗了。

这里有两个把钱花光的方法，在最初的村庄，村民告诉玩家要挥霍可以去会员制的赌场，不过想进入必须答对暗号。右边的老伯会告诉玩家第一个暗号，然后来到右边村庄，买一个面包给右上村庄的女性后可获得另外一个暗号。最后在右边村庄购买普通なつぼ，在战斗中使用，砸碎后可以找到写有最后一个暗号的纸条。利用暗号就可进入左上的赌场了，花光所有的钱轻而易举。而另一个方法则是在右边购买大面包，然后给右下孤儿院里的孩子吃，不断循环就可把钱花光了。之后和BOSS的战斗也就轻而易举了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
デスパイプ	兑换	左上赌场
あくまのつの	兑换	左上赌场

称号

しゅせんど	10000G一分钱不花直接去打败BOSS（需游戏后期才能达成）
真のヒーロー	给孤儿院的所有人都吃面包

Quest63

石化する世界

主角一行在旅途中听到了歌声，导致同伴们都被变成了石头，原来是BOSS搞的鬼。先穿过洞窟在村庄内见到了魔女，她告诉主角在南边村庄左边能够找到清澈的水，拿来就能够制作解除石化的药剂。调查湖边获得水并带回来就可以解救这个村庄的人了，同时魔女还将药剂给玩家好去解救其他人。救助了同伴后就可以去消灭BOSS了，注意这里场景内不是所有石像都是村民，也有很多是怪物，把右边挡路的怪物消灭后可进入洞穴获得强力武器龙杖。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
かがやきのたて	购入	魔女在的村庄
ドラゴンワンド	宝箱	最右边洞穴内
メタルプロテクター	购入	下方村庄

称号

魔女のぬけ道	和魔女对话要玩家去拿水后，出村穿过村庄左边的秘道
ストーンヒーラー	解除地图上所有石化的石像

Quest64

ジュエルフル

这里的BOSS让场景内布满了水晶，想要前进必须破坏挡路的蓝色水晶。而前往魔王城的洞穴前面也有很多大怪物，玩家得先把勇者城给解放出来，干掉大怪物的同时也能消除巨大的蓝水晶。

本关黑女神也登场了，在时间倒数到15秒的时候，她会出现并立刻将时间倒数变为5秒……这是对玩家荷包的一大考验了。不过在西南村庄内玩家可以得知陷阱的情报，然后在左下洞穴内救助魔族可获得“キレイな宝石”。将这个东西放在陷阱下面就可引诱到女神被陷阱抓住，玩家也可以免除她的困扰了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
サイレントブーツ	购买	最初村庄
ムラマサ	宝箱	破坏左边的巨大蓝水晶

称号

宝石クラッシャー	敲碎全部蓝色宝石（大的要用勇者城）
黑女神樣！	连续10次在15秒时被黑女神变成5秒



Quest65
ザ・デス

村庄的剧情后要勇者要到地图上面的契约之塔签订契约，上层是和天使签订契约，而下层则是和恶魔签订契约。往上层时天使会要求玩家将楼梯上的红色和蓝色的怪物数量变为一样，期间和天使对话可查询数量（选第一项可以重置数量），十分简单。而下层的恶魔签订则要求玩家找到禁书ネクロノミコン，这个书在场景随机出现的盗贼手中，完成相应条件后就可打开打门签订契约了。BOSS根据契约签订与否有不同的强度，如果不去签订契约贸然战斗的话会被秒杀，而签订好契约后显然就是一盘菜了。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
ネクロノミコン	宝箱	塔内上层
にょいぼう	剧情	下层盗贼掉落

称号

2ウェポン	同时获得塔内的两件武器
悪あがき	在去塔里之前挑战BOSS五次

Quest66
サーキットヘブン

在山道上，这次的女神要和玩家比试摩托车，看谁先跑到山道的顶端。这里要注意的事项很多，首先玩家不能踩到地雷，三次后摩托车就完蛋，玩家只能用双脚跑上山，要修车只能找入口处的老伯；其次途中会有大炮，进入后会直接发射到前方去，省去很多时间。最后在终点等着玩家的当然是BOSS战。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
ネオンセーバー	宝箱	中期撞BOSS弹回来后利用起点处的大炮
サークレット	剧情	用体力和左上的恶魔少女交换
ストームシールド	宝箱	山道中间的洞窟

称号

ぶっちぎり	甩开BOSS很大一截过关，获得洞窟内的盾后可开启直接到终点的大炮
寄り道	获得本关的三件装备

Quest67
ハメツのメロディー

本关的女神使用的技能是诅咒之音。关卡开始后玩家要去左边和上面的两个场景来进行音乐对决，内容就是撞她放出的音符。不能失败超过三次以上，不然玩家的HP和等级都会大大下降。完成两个挑战后就会开启魔王城的道路了，之后进去决斗就可。

另外本关还隐藏一个武器ドリームブレイカー，需要玩家完成第三个音乐关。要开启第三个音乐关必须在前两关达到完美评价，即一个都不漏。第三个关卡难度比较高，且不能失败两次以上，记得进入第三个音乐关卡前玩先去上方村庄把时间加满，然后在26秒前进入关卡，这样才不会在完成音乐对决后导致时间不够。



可入手装备

装备名	入手方法	地点
ガイアスタッフ	购买	最初村庄
ドリームブレイカー	剧情	通过第三个音乐关

称号

名コンダクター	在第三个音乐关中弹开所有音符
オンチ	在出现弹错的情况下过关

Quest68
ビッグヴィーナス

所有女神都被打倒后，黑女神只能亲自出马了。本关中她乘上了金色的巨像，并将通往勇者城的道路给封住。来到最初的村庄，发现村民也都被变成了女神像，想要将他们恢复原状就只能给钱。复活了左边第三个NPC后，他会给玩家高跷，踩着就能进入金色巨像的内部。

这里依旧遍布了女神像，有的女神像头顶着金币图案，在玩家给了钱后就可以推动，上楼后花600G推动石像进入上面的楼梯就可以得到本关隐藏的武器。然后调查控制器，干掉看守就可以移动黄金女神像开启道路了，最后乘上勇者城向黄金女神像进发吧。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ドラゴンランス	购买	左边村庄（要先救老板）
オーラスーツ	购买	左边村庄（要先救老板）
パワーフット（勇者城装备）	购入	右边村庄（要先救老板）
ゴールドラッシュ	宝箱	女神像最上层

称号

村人のヒーロー	把被变成女神像的村民全部变回来
ゴールドラッシュ	拿到金色女神像最上层宝箱内的武器

Quest69
遥か未来のさきに2

关卡最初虽然30号受到了破灭咒文的发动，但是关键的魔王的信息却一点都没有。最初的村庄内，村民告诉玩家河川对面本来是一片荒野，而最近则突然变成了绿意盎然的生活天堂。来到对面的村落，这里魔族和人类一起唱着歌，和谐地生活在一起。访问了所有村庄后，歌姬发现这里的人们虽然一片和谐却忘记了一些比较重要的东西。于是用自己的歌曲唤醒众人的记忆。

继续访问村庄，村民的梦想渐渐被唤醒，而中间的大叔也想起了虽然有时候和朋友吵架，但是比起现在更加有乐趣。这个时候上面出现洞穴，勇者们进入时被一个小孩所阻拦，选第二项后干掉看守后见到了这个地方的真相。原来这里的一片祥和都是超未来魔王给予人们的幻觉，而魔王城也随之出现了。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
アルティミットギア	购买	河边村庄
きょじんのオノ	购买	河边村庄

称号

乐园の常连	买下“アルティメトギア”、“高似な药草”和“金のやくそう”这三样乐园的物品
乐园のはしゃ	发现这里的真相后，打败另外四个洞窟内的大食虫植物

Quest70
勇者30亿 RAGNAROK

最后一关终于正面遭遇了黑女神，然而她却用沙漏将勇者卷入了时间流之中。在第一个场景内过一段时间会出现魔王城，进入后干掉亚修，接着时间流发生紊乱，勇者被传送到了第三章决斗场景，这里得阻止亚修想改变历史的企图。



接着会被传送到了一个空无一物的场所——女神历0年，此时30号决定牺牲自己发动自爆，让体内的时间流引导勇者回去。最后背着唱歌的歌姬到女神面前，终于歌的力量令女神渐渐恢复了原状，本章也迎来完结。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
トールハンマー	购买	第二个场景初始村庄内
ドラゴンヘッド	宝箱	第一个场景干掉魔王后清掉杂兵，左上会出现龙类敌人
おとこのたて	宝箱	第二个场景干掉亚修后赶紧进下方传送，然后到顶部有个龙类敌人

称号

ドラゴンヘッダー	获得装备ドラゴンヘッド
汉	获得装备おとこのたて

第五章 DESTINY

Quest71 天につどう勇者

女神恢复清醒后告诉勇者，魔王的出现以及女神自身的暴走都是由天界的某人的意志所决定的，而这个家伙被人们称之为命运。只有彻底斩断命运，才能将幸福真正掌握在自己的手中。下一个目标是天界，最后女神用自己的能力将时间流中的勇者们聚集在了一起。

在女神的能力下，第一章的主角尤夏发现自己来到了天界。而勇者城正在遭受天使们的攻击，必须尽快将勇者城解救下来。前进后在洞穴内见到了第四章的主角勇吉亚，不过他却要求尤夏去搞点好吃的给他……在附近的村庄购买鱼竿（つりざおヘブン），然后将在最右边钓到乌贼交给他后就可以收得他了，同时也能清除挡路的巨石。

继续前进，在左上方见到了第三章的勇者优西娅，对话后就会开始一个类似打地鼠的游戏，快速对青蛙打击三次就可以完成游戏了，之后优西娅加入并出现新的通路。

在最后的洞窟内众人发现一个封着人的巨大水晶，女神告诉众人，这个人就是初代的勇者，也是三人的先祖。女神用自己的力量将所有勇者汇集到了一起，迎接最终的战斗，在众人的努力下，最终勇者城被救了下来，其他的同伴也一起归队。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
デュエルグリ–ブ	剧情	左边的断桥那里钓到（有小BOSS战斗）
ブレイブブレイド	剧情	初代勇者那
天使の日记	剧情	初代勇者那

称号

咒いのくつ	第四章主角加入后，去左边上面的钓鱼点钓起小BOSS
スプレ–使い	在左边的村里买下喷雾剂，然后去上面救第三章主角时对青蛙使用

Quest72 天から来るもの

魔王不存在的世界，也不需要勇者，现在勇者已经破坏了世界的平衡，将被消灭是命运所决定的，就算聚集了再多的勇者，也抵抗不了这个结局。然而面对这个敌人的理论勇者只能一笑置之，既然消除勇者是命运决定的，那么只把这个命运改变就行了。女神告诉主角，在天界里有蕴藏着可以斩断命运的力量的武器。

前进过程勇者们遭遇了天使的全力阻挠，在最后的魔法阵，同伴们纷纷牺牲了自己，为勇者打开了通往究极武器的道路。带着丧失同伴的愤怒，勇者们将天使的集合体斩杀，结束了本关。（之后在中间的魔人迷宫内，利用门口买的探测器能获得时寄之石，能将同伴复活回来，当然通关画面中这些人也会被魔女所复活。）

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ディスティニ–ソ–ド	剧情	关卡最后的宝箱。

称号

やられずの勇者	一次都不被敌人打败过关
やられすぎの勇者	被敌人打败10次

Quest73 决着の时

在关卡内遭遇到了亚修，得知勇者们在这里汇聚一堂时，他就决定把这里作为最后的决胜之地。

首先依旧是收集情报，在村庄内得知了东边的洞窟里封印着拥有神圣力量的最强勇者城装备，有了它就能打倒魔王城了。而在上面村内的老天使会告诉玩家在剩余10秒时于左边洞穴可以获得拥有神圣力量的神之水，先和亚修战斗击落他手中的魔剑，再去去洞穴内取得神之水并在战斗中对魔剑使用，可以彻底消灭它。

战斗结束后亚修依旧不能忘却之前的仇恨，然而这个时候女王出现了，她告诉亚修自己并没有被尤夏所杀，而是受到了魔王的诅咒变身为了蝙蝠，一直跟在亚修身边……（之后打通地图中间的魔人迷宫可收得ヤ–シュ为同伴。）

可入手装备

装备名	入手方法	地点
クリスタルキャッスル（勇者城装备）	剧情	东边洞窟

称号

魔剑キラ–	把魔剑打落后，不用神水和和魔剑战斗10次
最强の城	装备上最强勇者城装备和魔王城进行战斗

Quest74 ゴッドサ–クル

天使们布下了最后的防守阵线，这个任务需要破坏周围有蓝圈表示的石像。攻略的方法有多种，可以用勇者城清扫小怪到石像那里进行攻击，也可以利用场景内的诸多传送点。此外购买了エンジェルシェル后可以在场景的白色草坪上使用，会瞬移到对面。另外右边购买了ソルトニンジン后带到左下村庄，还可以购买到独角兽。最后干掉中间的主神像就过关了，勇者们获得了最强职业——勇者。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
エンジェルシェル	购买	最初村庄
ソルトニンジン	购买	右边村庄

称号

恐るべき勇者	不打周围的石像，直接打BOSS
やりすぎ勇者	将周围的石像都打败之后再去打BOSS

Quest75 THE LEGEND OF HERO

终于到了最后决着的时候了，之前几章的BOSS会悉数登场，但勇者们的实力已经不惧怕任何阻碍了，各种打法也都无需多言。在最内部，勇者见到了自己的影子，而命运也讲着主角成长中的种种，从成为王国游击队一员，再到击败几大元素守护，这一切似乎都是命运所为，但是勇者们到了这里，正是阻止命运再次为所欲为。最终，勇者们来到最内部，战胜了拥有多个部位的命运，从现在大家开始书写属于自己的传奇。

可入手装备

装备名	入手方法	地点
ポ–タブル女神像	宝箱	中央洞穴

称号

レジェンド	将命运打倒后取得
ポ–タブル勇者	获得道具ポ–タブル女神像

Quest76 勇者3ダッシュ

通关后出现的任务，其实也就是1代最终隐藏关卡“勇者3”的复刻，本关的最大特色就是时间限制变为了3秒，对玩家的跑位意识和精确度都是一个极大的挑战。不过好在系统的改良，在玩家等级高后可以不用进入战斗直接秒杀怪物，这样就十分轻松了。

进入本关前默认等级至少要达到50，不然最初的史莱姆都打不过。然后按照史莱姆、蜥蜴、鸟的顺序来提升等级，最终进入左上的魔王城打倒魔王。在130级左右就会提示玩家比魔王强力了，但是考虑到只有三秒的战斗时间，所以150级以上去打比较好。

另外本关装备3Dメガネ（任务37关获得）的话可以在三个村庄内购买到三个石头（オフェンススト–ン/ディフェンススト–ン/オ–ルスト–ン），全部买下后可以获得称号。

称号

スト–ンフリ–ク	装备3D眼镜后买下关卡内三个村子里的石头
ふじ山と穴	打败第一个村子右上的凤凰和BOSS前村子右边的大鸟

Quest77 ABYSS

完成76关后，玩家可以调查女神像选择ワ–プ到“女神リゾ–ト入り口”，进入前女神会阻止玩家，选择多次“行く”后就会开始任务。作为最后的关卡，复杂度等都十分大，同时玩家初始等级不到98的话也会很难打。最终BOSS建议刷到255级后才去，同时也必须攒到99999G才能进行战斗……作为最终挑战绝对是酣畅淋漓的，不过建议玩家其他收集要素都完成得差不多了，再来进行这最后的挑战吧。

称号

女神マニア	在地图中央的城里买下女神之书
A・B・Y・S・S	将本关过关

勇敢的冒险者，向着迷宫深处进发吧！



文 盲先知

在几款复刻作品之后，“《冬宫》系列”终于推出了新作《暗黑使徒与太阳宫殿》并登陆了PSP平台。“《冬宫》系列”是一个力求还原古典风格的迷宫探索类RPG，玩家可以以不同种族和职业组合，建立自己的角色进行冒险。游戏的剧情很简单，玩点主要是对迷宫的探索、角色的培养和战斗。如果你对古典的“剑与魔法”迷宫冒险型的RPG感兴趣，那就跟随笔者一起了解这款游戏吧。

RPG	冬宫III 暗黑使徒与太阳宫殿		
	エルミナージュIII ～暗黒の使徒と太陽の宮殿～		
Starfish	2011年8月4日	日版	1人
6090日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

系统介绍

探索操作	
方向键	控制角色移动
○	前进/开门
×	队伍菜单
□	迷宫地图
△	调查/对话/开门
L/R	左右平移
START	打开系统菜单
SELECT	截图

菜单操作	
○	确定
×	取消
△	查看道具详情
L/R	切换人物
方向键	移动光标
SELECT	截图

战斗操作	
方向键	选择指令
○	确定
×	取消
□	全体物理攻击随机目标
△	查看敌人状态
R	重复上回合的指令
L	以指定顺序行动
SELECT	截图



角色能力

游戏中最重要的要素就是角色的培养，只有打造出强力的角色，才能在迷宫的探索中立于不败之地。游戏中通过种族、职业、特技等组合，可以搭配出许多种角色。不同种族的属性成长率不一样，而不同职业则对属性有不同的要求，玩家可以让职业和种族优势放大，比如用信仰高的侏儒种族做牧师、敏捷高的霍比特人做盗贼等；或是用职业优势弥补种族劣势，如用血量成长高的战士职业来练妖精等“贫血”种族。角色的基本属性其实作用并不是很大，而且上限也很低，一般十几二十点就已经到达上限，在升到几十级的时候就会达到。利用一些很容易获得的道具和某些咒文也能很简单地增加基本属性。游戏中对攻击力、防御力和HP影响最大的是角色的等级数字，大部分技能的算法都是直接按照角色的等级数字来提高伤害或效果，所以只要角色的等级数字高，其他属性都不是问题。每个职业能够达到的等级上限是不同的，不过都是在10000级以上，由于游戏中获得经验的速度并相当慢，而且每次升级都要回城里的宿屋睡觉，睡一次提升1级，想提升到10000级将是个漫长的过程……下面介绍角色信息界面各部分的作用。

1.角色的头衔、名字和昵称，在建立角色时由玩家自己输入。
2.角色的等级。
3.角色的种族。影响角色属性的基础值、属性成长，有些种族还有特殊技能。
4.性别。游戏中有必须女性才能转职的职业，另外也有限定性别的装备道具。
5.年龄。低年龄角色初始的属性略少，但是属性成长率高；高年龄角色初始属性略高，但是升级时属性成长几率低。
6.性格和性格描述。决定了组队的条件，善和恶性格的角色不能组队，中立则可以随意组队。某些职业有性格限制。性格描述无实际作用，玩家在建立角色时可以自行输入。
7.职业。
8.EP为角色的经验值。
9.当前HP和HP上限，HP主要随着等级提高而提高，提高幅度受职业和体力属性影响。如果降到0角色就会死亡，需要用咒文或者到教会复活。
10.角色的AC，即防御能力，越低越好。AC并不减少角色所受的伤害，AC越低，角色被攻击命中的几率越低。在中期开始角色的AC就会降至负数了。
11.角色的状态、阵亡数和击杀数。
12.GP为角色身上的金钱，每个角色身上的金钱和物品都是属于该角色自己的，在购物和消费时相当繁琐。
13.腕力，基本属性，影响攻击时的命中率。
14.智慧，基本属性，影响魔术师和炼金术咒文的领悟速度。
15.信仰，基本属性，影响僧侣咒文的领悟速度。
16.体力，基本属性，影响最大HP。体力低的角色，复活时出事故的几率会比较高。
17.敏捷，基本属性，影响战斗中的行动顺序和盗贼技能的成功率。
18.幸运，基本属性，影响盗贼技能的成功率。



种族

游戏中共有12个种族，每个种族有着自己的属性特点，有一些还有特殊技能。种族对角色的影响主要是属性上限，角色的属性上限为“种族基本属性+10”，所以像是妖精这样体力低的种族即使刻意培养体力也不会很高，在生存方面比较成问题。下面介绍各个种族的特点。

人类（人间）

基本属性	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	合计
初期数值	8	8	7	9	8	9	49

各项基本能力平均，没有明显短板，也没有突出能力的万能种族，可以适合各种职业。咒文抵抗力略低。

精灵（エルフ）

基本属性	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	合计
初期数值	7	10	10	6	8	6	47

智慧和信仰较高、咒文抵抗力高，腕力、体力、敏捷略低，不适合作为物理攻击职业，而是适合培养为后排法系职业。

矮人（ドワーフ）

基本属性	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	合计
初期数值	10	6	10	11	6	7	50

较高的属性是腕力、信仰和体力，智慧和敏捷较低，作为盗贼或法师类职业不太合适，而做肉盾类职业相当不错，尤其适合作为君主职业。

侏儒（ノーム）

基本属性	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	合计
初期数值	7	7	12	9	8	7	50

非常突出的属性是信仰，其他能力则略低，非常适合作为僧侣、司教等能学到僧侣咒文的职业。

霍比特人（ホートルット）

基本属性	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	合计
初期数值	6	6	5	7	12	15	51

突出的能力是敏捷和幸运，正好是盗贼职业最看重的两项属性。其他属性的低下让这个种族很难做好其他职业的工作。

魔傀儡（魔傀儡）

基本属性	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	合计
初期数值	5	5	5	5	6	6	33

这个种族所有的能力都很低，而且初期的AC高达15（普遍为10），异常状态的回复率也较低，但是魔傀儡对魔术、僧侣、炼金和召唤咒文的抗性极高，在装备的支持下可以成为各种强力的伤害制造者，尤其是忍者等不太需要基本属性的职业。

地精（ゴブリン）

基本属性	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	合计
初期数值	6	9	8	7	11	9	50

地精的各项能力平均，可以作为各种职业培养。比较突出的是敏捷较高，也就是在回合中先行动的几率比较大，喜欢先发制人的玩家可以多加利用。

妖精（フェアリー）

基本属性	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	合计
初期数值	5	9	9	5	14	9	51

腕力和体力极低，注定妖精很难作为物理攻击职业或者肉盾职业，尤其是较低的体力容易发生事故死，好在初期的AC比其他种族低一些。但是妖精的敏捷非常高，智慧和信仰两个魔法系属性也不低，作为魔法职业是非常合适的，很容易抢得先手。该种族升级所需的经验值比普通种族略多。

兽族（ワービースト）

基本属性	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	合计
初期数值	9	9	9	10	11	6	54

除了幸运很低之外其他能力平均，虽然作为魔法职业也可以，但是兽族角色在普通攻击时有20%几率直接附加猛毒状态，所以培养为物理攻击职业更为合适。尤其是作为狩人时，追击技能和附加猛毒的特点搭配很合适。不过兽族在装备银质装备时会被诅咒，一定要看清楚装备再穿。该种族升级所需的经验值比普通种族略多。

龙人（ドラゴニュート）

基本属性	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	合计
初期数值	12	7	5	12	6	7	47

龙人的体力和腕力相当高，能打又能抗，很适合作为前排物理攻击职业，是做战士的不二人选。龙人有种族技能“吐息”（ブレス），根据自身的HP造成很高的伤害，并且可以附加异常状态（通过装备附加或炼金附加），相当好用。该种族升级所需的经验值比普通种族略多。

魔人（デビリッシュ）

基本属性	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	合计
初期数值	9	9	6	10	9	7	50

半人半恶魔的种族，信仰比较低，而且不能装备圣洁装备。不过魔人能够无视装备上的诅咒效果正常使用，由于从怪物身上偷来的装备大多带有诅咒，所以魔人一般不用为装备问题发愁。值得一提的是，斗士职业的装备大部分都需要从怪物身上偷取，而这些装备多带有诅咒效果，魔人斗士则可以无视这些效果直接使用，相当方便。该种族升级所需的经验值比普通种族略多。

半兽人（オーガ）

基本属性	腕力	智慧	信仰	体力	敏捷	幸运	合计
初期数值	15	6	9	14	6	6	56

半兽人的腕力和体力全种族排名第一，异常状态回复率也比其他种族高，但是对于咒文的抵抗率非常低，由于咒文的伤害普遍很高，被命中的话就会损失不少HP，在对抗魔法系敌人时有一定的劣势，如果有僧侣等治疗职业支持的话，是作为前排物理攻击和肉盾的最佳人选之一。该种族升级所需的经验值比普通种族略多。

职业

在确定过种族之后，为角色选定职业也是非常重要的。游戏中共有16个职业，其中战士、魔术师、僧侣、盗贼、炼金术师、使用人是一方面专精的基本职业，其他的10个职业是有着多种特色的复合职业。不过游戏中的职业并无强弱之分，没有任何一种职业能够完全代替其他职业的位置。每个职业都有自己的职业能力（スキル），在角色建立时就会掌握，像是僧侣可以灵体攻击、盗贼可以偷盗；而在角色成长至一定等级之后，就能掌握该职业的高阶能力（ハイマスター），职业能力和高阶能力体现了一个职业的特色，并且会随着角色等级提高而加强，如提高成功率、提高命中率、提高攻击力等。例如君主职业的高阶能力“法院保护区”能够提高队伍对特殊攻击的抗性，在36级刚刚学会高阶能力时只提高3.5%的抗性，而升级到700级之后则会提高全队90%以上的抗性，在高等级下，其他职业的提升幅度也非常高。



游戏中可以自由对角色进行转职，只要角色的基本属性到达该职业所需的数字，并且角色的性格合适，就可在训练所中转职。普通的职业需要的条件比较简单，而像君主、忍者这些高阶职业对属性的要求就比较高。转职之后，角色等级变为1，基本属性降为种族初期值，当前的HP最大值会保留，已经领悟到的所有咒文都可以继续使用，但是职业能力和高级能力不会继承，根据这些特点，我们可以看出，转职的源职业适合为战士这样HP较高的职业，或者是僧侣、魔术师这样可以学到咒文的职业；而盗贼、狩人这样HP成长不高、又没有咒文可以继承的职业非常不适合作为转职源职业。玩家可以让想转成盗贼、魔术师的角色先练战士，待提高HP之后再换成“贫血”职业练，或是先做司教、魔术师等可以学到咒文的职业，再转成物理攻击职业，这样既可以使用物理攻击，在关键时刻也能用魔法解决问题。

由于游戏中的防御机制都是“命中率”型，所以角色在被攻击时大多数情况都是“要么没被打要么全额伤害”，所以HP是一个非常重要的数值，如果角色HP很少，即使AC再低，也有被一击秒杀的危险，咒文和特殊攻击也是如此，所以建议在培养角色时要多考虑角色的HP数字。另外一个重要的数字是角色的等级，只要等级高，各种职业能力和高阶能力就强力，角色的装备、基本属性反而影响没有想像的那么大。在看一个角色够不够强时，最简单的方法就是看等级和HP两个数字，当然在后期各种特殊攻击的抵抗率也是非常重要的数字，不然运气不好很容易被怪物们的首切、石化、麻痹等攻击一击灭团。在建立队伍时，建议有两个以上习得僧侣咒文的角色，可以互相解除无法自然恢复的异常状态，避免单个僧侣被石化就不得不回城的窘境。由于游戏中获得道具的途径大多是开宝箱，而绝大部分宝箱上都有陷阱，轻则全队中毒掉血，重则全部队员直接消失只能读档，所以建议队伍中必须有一个以上有盗贼技能的角色，否则玩家很容易被宝箱里的机关虐得死去活来。

初级职业

战士 Fighter

转职条件：腕力12
基本能力：无
高阶能力：物理攻击威力UP（根据等级提高物理攻击力）
EX技能：食いしばり、竪阵、お邪魔タックル、死体投げ、嗜虐の享乐、被虐の快乐、破灭の烙印

战士是一个传统的职业，能够装备大部分武器防具，装备提高的攻击力和AC都相当不错，HP成长最高、物理攻击力成长最高，在游戏初期和后期都很强。不过战士攻击方式非常单调，如果不通过转职学习其他职业咒文的话就只能普通攻击，遇到灵体等物理攻击无效的敌人会非常头疼。通过炼金可以给战士的武器上附加属性攻击或是特殊攻击，也能将武器的各种限制取消从而双手各装一把强力武器，这样武装起来的战士有着一击秒杀敌人的高伤害。

魔术师 Mage

转职条件：智慧12
基本能力：魔术师咒文（能够随着等级提高领悟到魔术师咒文）
高阶能力：咒文威力UP+1（根据等级提高本职业咒文的攻击力）
EX技能：高魔源、精灵契约、魔术の真髓、魔力还原、破坏の歌、嗜虐の享乐、被虐の快乐、破灭の烙印

传统的魔法型职业，可以领悟到魔术师单系的咒文，包括了大部分攻击性魔法和一些特殊攻击、辅助型魔法。游戏里没有MP的概念，和传统RPG一样，咒文有使用次数的限制，高等级下每级的咒文也只能用9次，需要回城睡觉才能补充，玩惯了消耗MP使用魔法系统的玩家会觉得限制很大。并且魔术师的攻击手段也比较单一，只有魔法攻击，在后期对魔法抗性高的敌人会很头疼，有可能把魔法全扔完了还没命中过一次，需要其他职业来配合，或是使用EX技能来应对。魔术师本身的HP成长很低，能够穿着的护甲也普遍比较薄，属于很脆弱的角色，需要好好保护。魔术师很适合作为转职的源职业，在转职之后保留魔术师咒文，不仅能够用来对战斗进行辅助，一些地图上使用的咒文也对探索很有帮助。

盗贼 Thief

转职条件：敏捷12、幸运12、性格中立或恶
基本能力：盗贼技能+1（能够发现秘道，判别并解除陷阱，比普通盗贼技能成功几率高）
高阶能力：物理攻击威力UP、装备解除（将敌人的装备卸下，不仅能降低敌人的能力，还能把装备偷过来）、偷盗（盗む技能，偷窃敌人携带的物品或卸下的装备）
EX技能：食いしばり、盗み渡し、お宝发掘、お邪魔タックル、不思议な炮、高笑い、希望の歌、夜行

说盗贼是迷宫中必不可少的职业并不为过，由于游戏里怪物并不会直接掉落道具，玩家只能通过开怪物掉的宝箱来获得道具，而绝大部分宝箱中都有致命的陷阱，盗贼鉴定陷阱、解除陷阱的技能比其他职业都强，能够大大降低风险。在游戏后期，通过装备解除和偷盗的组合技，玩家也能获得很多怪物身上的强力道具。另外，由于有提高物理攻击威力的高阶能力，加上可以潜行（隐れる）后奇袭，盗贼也是一个物理攻击力很强的职业。

僧侣 Priest

转职条件：信仰12、性格善或恶
基本能力：僧侣咒文（能够随着等级提高领悟到僧侣咒文）、驱散恶灵（ディスペル技能，一定几率直接消灭1名不死生物敌人，无经验获得）、灵体攻击（用任何武器都能对灵体系敌人造成伤害）
高阶能力：咒文威力UP+1、御魂解放（ディスペル目标变为全体敌人，并且能获得经验值）
EX技能：食いしばり、慈爱の御手、咒言、愈しの歌、守りの歌、ドレイン、サクリファイス、绝对防壁、被虐の快乐

传统的治疗辅助职业，能够加血并解除一些异常状态，在初期和后期都是必不可少的。僧侣的HP成长比较高，也能装备不错的防具，而且和物理系职业一样攻击次数随等级提升，也就是说在辅助之外也有一定的攻击能力，可以放在前排。僧侣是非常合适的转职源职业，学习僧侣咒文仅是为了解除异常状态就值回票价了。另外关于僧侣还有一个小技巧，初期资金紧张又没有学会复活技能时，如果遇到几个角色同时阵亡的情况，可以临时建立一个僧侣角色，EX技能使用“サクリファイス”，使用该技能牺牲自己复活其他人之后，将这名临时僧侣角色删除即可，这样不仅免费复活了队员，还能从临时角色身上扒下建立时给的200GP……

炼金术师 Alchemist

转职条件：智慧12、幸运12
基本能力：炼金术咒文（能够随着等级提高领悟到炼金术咒文）、锻冶炼金（通过素材强化装备）、合成炼金（组合素材做成道具）
高阶能力：咒文威力UP+1、分解炼金（将以炼成的武器分解）、高纯度合成（随着等级提高炼度）
EX技能：天の理、地の理、人の理、百耶

炼金术咒文大多为辅助咒文或是异常状态攻击咒文，虽然直接造成伤害的能力不强，但是能够帮助队友更好地战斗。只有最高级的咒文ゼオナダル是根据本场战斗中释放过的魔法数量来造成必定命中的无属性伤害，后期BOSS战时作用明显。炼金术师最大的用途是在城镇中进行锻冶炼金，锻冶炼金不仅能够强化装备，而且可以解除装备的一些限制，如性别限制、双手限制、种族限制等，可以打造出非常强力的装备来。所以即使玩家没有兴趣使用炼金术师作战，也需要练一个为后期打造装备做准备。

使用人 Maid

转职条件：信仰12、体力12
基本能力：自动道具（メイドリカバー，在回合结束时自动使用回复道具，可设定使用条件）、存钱罐（储金箱，必中的物理攻击，消费金钱）、饮茶时间（ティータイム，使用道具“红茶叶”回复队伍的魔法使用次数、EX技能次数和其他一些技能次数）
高阶能力：物理攻击威力UP、迷宫的茶会（迷宫のお茶会，提高“红茶叶”的效果）
EX技能：食いしばり、お邪魔タックル、料理、死体投げ、不思议な炮、嗜虐の享乐、被虐の快乐

非常有趣的职业，让玩家可以带着女仆（或男仆）进入迷宫作战，使用人攻击能力不是很强，但是辅助能力非常出色。自动使用道具的技能和喝茶回复魔法次数是非常实用的技能，省去了回城睡觉的时间，可以大大提高队伍的长期作战能力。在后期获得无限使用道具的能力之后，整个队伍就成了永动机，配合EX技能不思议な炮，可以在迷宫中尽情冒险了。话虽如此，到了游戏后期玩家更容易遇到运气不好灭团的情况，所以多出迷宫存存盘还是相当有必要的……

中级职业

司教 Bishop

转职条件：智慧15、信仰15
基本能力：魔术师咒文、僧侣咒文、驱散恶灵、鉴定（能够识别未鉴定的物品）
高阶能力：咒文威力UP
EX技能：坚阵、高魔源、精灵契约、咒言、お宝发掘、お邪魔タックル、死体投げ、魔力还原、百眼、不思议な炮、ものまね、战の仪式、愈しの歌、破坏の歌

司教可以看成是僧侣和魔术师的结合，但是领悟两系咒文的速度和咒文强度都不如原职业。司教最大的便利之处是可以自行鉴定物品，由于游戏中几乎所有物品在获得时都是未鉴定状态，所以司教的鉴定能力不仅能够节省大量鉴定资金，还能让装备在迷宫中现得现用，游戏初期默认拥有的角色中有名叫Green的司教，初期的道具鉴定工作可以直接交给他来做，省去了到商店的花销和繁琐。另外，司教可以装备的EX技能非常多，使得这个职业的适应面相当广。

狩人 Ranger

转职条件：腕力12、智慧12、敏捷15、性格中立或恶
基本能力：速攻（回合开始时最先攻击，和咒文一样有使用次数限制）、追击（装备弓或某些武器时，在回合结束时自动攻击1名具有异常状态的敌人）、盗贼技能
高阶能力：物理攻击威力UP、扫射追击（追击能力的效果扩大至敌全体）
EX技能：食いしばり、お宝发掘、お邪魔タックル、料理、不思议な炮、夜行

狩人虽然有盗贼技能，但是效果不如盗贼职业本身好，如果等级低的话可能会出现误判陷阱或者拆陷阱不成功的事故。不过狩人的攻击力比盗贼强很多，追击技能和扫射追击技能可以提供额外的火力，但是要小心会破坏玩家自己的控制。速攻技能可以让狩人在回合开始最先行动，是进行一些战术安排时的关键。

游乐者 Bard

转职条件：智慧10、信仰10、体力12、幸运15、性格善或中立
基本能力：魔术师咒文、盗贼技能、塔罗牌（可以使用塔罗牌）、乐器演奏（能够演奏乐器，代替一些咒文的效果）
高阶能力：物理攻击威力UP、命运改变（抽牌的成功率修正值降低）
EX技能：高魔源、精灵契约、お宝发现、お邪魔タックル、料理、死体投げ、不思议な炮、ものまね、战の仪式、愈しの歌、破坏の歌、护りの歌、希望の歌

游乐者是游戏中很有代表性的一个职业，充分体现了游戏“运气就是实力”的思路。游乐者的抽牌技能就是抽出塔罗牌，根据牌面形成不同的效果。不过抽出牌后还需要再判定是否成功，成功的话会正确地出现牌面的效果，如果被判定为失败，则会出现对我方极为不利的效果，如我方全部睡眠、全部魅惑等。每次抽牌之后，抽牌的成功率都会向下修正，也就是说成功率会越来越低，通过回城或喝茶可以将修正值恢复。在固定事件的战斗中，抽牌的成功率固定为1%，想要发挥效果需要极好的运气。除塔罗牌之外，游乐者还能够使用各种乐器来发挥各种等同于咒文的效果，可以应付的场面相当多。

斗士 Gladiator

转职条件：腕力15、体力12、敏捷12、性格善或中立
基本能力：AC低下（随着等级提高降低AC）、连击（有50%几率连续攻击，最多发动3次）、强击（クリーンヒット，连击第3次时有一定几率发动的大伤害攻击，降低对手的各种耐性）
高阶能力：物理攻击威力UP、斗争本能（随着等级上升，发动强击的几率上升）
EX技能：食いしばり、气功波、醉毒拳、嗜虐の享乐、破灭の烙印

斗士在初期没等级没装备的时候非常难用，本身能穿的装备比较少，AC较高，攻击力也不强，但是在等级提高之后，连击带来的强击效果非常强，不仅伤害超高，还能降低敌人的耐性，即使BOSS级敌人也能降低其耐性，善加利用这个特点甚至可以让召唤师与BOSS级敌人建立契约并控制。后期在选择斗士装备时需要注意，要选择不会干扰斗士“AC低下”技能的装备。

巫 Kannagi

转职条件：智慧12、信仰15、敏捷12、性格善或恶
基本能力：驱散恶灵、灵体攻击、乐器演奏、结界（张开结界保护队伍）
高阶能力：物理攻击威力UP、古式（可以在防具栏装备札，提高攻击次数）
EX技能：咒言、战の仪式、气功波、愈しの歌、破坏の歌、おみくじ、嗜虐の享乐、被虐の快乐

巫的最强技能是结界，能够保护队伍防御敌人的魔法，在刚展开结界时队伍获得反射效果，之后会衰减为无效，最后衰减为伤害减少50%的效果。结界有使用次数的限制，回城或者喝茶能够回复。另外，这个职业的物理攻击能力也非常强，在身上8个装备栏中全装上札（巫的武器）后可以多出8次攻击，等于攻击力翻了8倍，能打出非常惊人的伤害，不过这种情况下防御能力就会非常差。使用乐器产生特定咒文效果和驱散恶灵的能力使得这个职业也能处理相当多的棘手问题。

召唤师 Summoner

转职条件：智慧12、信仰10、体力10、幸运15、性格善或恶
基本能力：召唤咒文（能够与怪物结成契约并召唤怪物为己所用）
高阶能力：血之盟约（根据自身等级提高所召唤怪物的能力）
EX技能：お邪魔タックル、战の仪式、魂の盟约、マスターテリオン、ドレイン、嗜虐の享乐

在特定条件下，召唤师可以说是游戏中最强的职业。通过职业技能，召唤师可以和怪物建立契约，通俗的说法就是抓怪物回来为自己作战，通过斗士的强击技能降低BOSS级怪物的抵抗后，召唤师有很低的几率能够与BOSS级敌人建立契约，从而获得极强的怪物帮助队伍作战。召唤来的怪物不仅会保留原有的技能，还会受到召唤师等级的加成，非常强力。利用EX技能“魂の盟约”，还能让契约怪物像冒险者一样登陆到训练所中。由于除了召唤以外没有其他的技能，所以最好先学会其他职业的一些咒文之后再转职成召唤师。

神女 Valkyrie

转职条件：腕力12、信仰12、体力11、敏捷11、幸运10、性别女/?、性格中立
基本能力：僧侣咒文、驱散恶灵、灵体攻击
高阶能力：物理攻击威力UP、圣枪术（可以单手装备长枪）
EX技能：食いしばり、坚阵、不思议な炮、战の仪式、愈しの歌、护りの歌、嗜虐の享乐、被虐の快乐、破灭の烙印

神女可以看作是战士和僧侣的结合，有着不俗的攻击力、防御力，并且能领悟僧侣咒文协助队伍。由于长枪的攻击范围广，所以神女可以胜任队伍中的任意位置，根据玩家的侧重点不同，也能发挥出不同的作用，总体来说类似与万金油职业。不过神女的各方面能力都不算是顶尖，在一些需要极限能力的挑战中可能会显得疲软。

高级职业

君主 Lord

转职条件：腕力14、智慧11、信仰14、体力15、敏捷11、幸运15、性格善
基本能力：僧侣咒文、驱散恶灵、特殊抵抗UP（随着等级提高自身的特殊抵抗率）
高阶能力：物理攻击威力UP、法院保护区（随着等级提高全队的特殊抵抗率）
EX技能：食いしばり、坚型、高笑い、护りの歌、希望の歌、绝对防壁、嗜虐の享乐、被虐の快乐



君主的技能看起来和神女类似，但是他更倾向于防御面，无论是提高自身还是队伍的特殊抵抗在后期都是必不可少的技能，如果没有各种抗性的保护，很容易被各种麻痹、石化、首切、吸取等特殊攻击搞得焦头烂额，动不动就全灭。君主的物理攻击能力不俗，而且还能用僧侣咒文为队伍提供帮助。不过这个职业限定性格必须为善，无法和固定为恶的忍者组队。

侍 Samurai

转职条件：腕力15、智慧12、体力14、敏捷15、幸运12、性格善或中立
基本能力：魔术师咒文、主手武器二刀流（可以双手各装备一把主手武器）
高阶能力：物理攻击威力UP、燕返（つばめ返し，被射程中的敌人攻击时有几率作出反击）
EX技能：食いしばり、高魔源、气功波、反击の狼烟、夜行、嗜虐の享乐、被虐の快乐、破灭の烙印

侍是一个非常独特的职业，作为武士竟然可以使用魔术师咒文，让人很难想像。侍的主要特点是物理攻击能力非常强，在双手都装备上主手武器后每次攻击都会有左右两手分别攻击，等于多了一次攻击机会。而燕返技能可以在敌人攻击时进行反击，不浪费自己的行动就能造成大量伤害，尤其是用炼金咒文解除射程限制之后可以反击到全屏的敌人，有时会出现敌人一轮行动过后都被反击死的情况。侍本身的魔术师咒文威力不高，不过一些辅助性的咒文让他来用非常方便，不会浪费主力魔术师的咒文使用次数。

忍者 Ninja

转职条件：腕力14、智慧15、信仰13、体力15、敏捷16、幸运16、性格恶
基本能力：盗贼技能、AC低下、首切率上升（普通攻击有几率发动首切效果，等级越高几率越高）、警戒（战斗开始时自动潜行，一定几率阻止敌人的奇袭）
高阶能力：物理攻击威力UP、暗讨（空手时射程无限）、一闪（在潜行状态下空手攻击时发动，攻击附加2次首切判定）
EX技能：お邪魔タックル、死体投げ、夜行、分身、暗杀

忍者是一个纯粹的秒杀职业，不过想发挥他的特点，需要非常高的角色等级。忍者的特技“首切”发动几率与自身等级相关，在几百级时才可以达到95%的发动率，加上高阶能力的“一闪”，可以杀怪于无形中。适合忍者的防具很少，不过忍者自带AC低下技能，在角色等级提高后AC也会变得相当低。

额外技能

エクストラスキル（额外技能，简称EX技能）是本作中新加入的系统。每个职业都有一些固定的EX技能，玩家可以给每个角色装备不同的EX技能，以达到角色多样化的目的。EX技能分为主动和被动两种，主动技能需要消耗SP主动使用，而被动技能则在满足条件时生效。EX技能可以在训练所中随意更换，所以玩家可以挨个尝试一下，找出自己喜欢的技能来用。下面就列出所有EX技能的说明。

名称	种类	效果
食いしばり	被动	受到致死伤害时会存活1次。
坚阵	被动	不会被敌人的技能效果打乱阵型。
高魔源	被动	一定几率阻止敌人发动结界，多人持有此技能时几率上升。
魔术の真髓	被动	无视敌人的咒文抵抗。
咒言	主动	一定几率给敌人附加“恐怖”状态。
お邪魔タックル	被动	一定几率阻止敌人回合结束时的自动回血效果。
被虐の快乐	被动	HP低下时攻击力上升。
嗜虐の享乐	被动	HP高时攻击力上升。
破灭の烙印	被动	攻击力上升，但是回合结束时HP减少，并且不会受到自动回复的效果。
战の仪式	主动	使用技能的当回合，我方全体攻击力上升。
サクリファイス	主动	角色自己变成灰状态，将我方其他所有角色满状态复活。
精灵契约	被动	强化火、冰、雷属性的咒文，并使一些咒文具有范围效果。
魔力还原	被动	受到咒文攻击时有一定几率回复咒文使用次数。
反击の狼烟	被动	被敌人奇袭时，我方从下一回合开始增加伤害。
夜行	被动	夜晚的攻击力上升。
死体投げ	主动	投掷尸体进行攻击。
ものまね	主动	模仿敌人的行动。
气功波	主动	对一名敌人进行无属性攻击。
醉毒拳	被动	自己中毒时，造成的伤害增加。
高笑い	主动	一定几率给全体敌人附加“恐怖”状态。
愈しの歌	主动	回合最后为全队回复HP，持续一定回合，重复使用效果加强。
破坏の歌	主动	回合最后对敌人造成伤害，持续一定回合，重复使用效果加强。
护りの歌	主动	减少全队受到的伤害，持续一定回合，重复使用效果加强。
希望の歌	主动	解除队员所中的异常状态，持续一定回合，重复使用效果加强。
マスタ–テリオン	主动	与契约的怪物融合并召唤。
ドレイン	主动	降低对手的等级。
绝对防壁	主动	将所有行动集中在防御上，使敌人的攻击无效化。
暗杀	被动	队伍中人数少时增加防御能力。
盗み渡し	被动	偷盗物品时，如果盗贼物品栏满将会把物品放在队友身上。
料理	主动	进行料理，一定几率获得回复道具。
慈爱の御手	被动	使用回复咒文时，至少会回复最大HP一半的量。
お宝发掘	被动	随机遇敌并出现宝箱。
天の理	被动	炼金时遇到爆炸事故，会发生特别的事情。
地の理	被动	炼金时遇到爆炸事故，会发生特别的事情。
人の理	被动	炼金时遇到爆炸事故，会发生特别的事情。
百识	被动	能够识别出道具的诅咒状态，并且能识别出矿石的练度。
不思议な炮	被动	拿不下的东西会自动放入炼金仓库。
おみくじ	主动	抽签以决定战斗后取得经验和钱的多少。
魂の盟约	主动	与怪物结下盟约，能够在酒场召其入队。
分身	主动	在召唤物格子里召唤自己的分身。

炼金系统

在城镇的宿屋中，有“炼金仓库”的选项。这里不仅是玩家用来储存物品的仓库，更是让炼金术师来进行炼金的场所。要注意的是，每次让任意角色进入炼金仓库都要花费一定金钱，即使玩家没带炼金术士来、什么都没做也不会退款，而且如果炼金时发生事故（随机出现）还会扣除所有金钱作为惩罚，所以在进行炼金之前最好先存盘以防万一。不过炼金术师的EX技能可以在发生事故时获得一些道具，算是给玩家一些补偿。炼金仓库的菜单有几个选项。“锻冶”可以将迷宫中获得的各种素材合成到装备上，从而给装备附加上一些属性，其中包括增加攻击力、增加抵抗、增加异常状态、增加属性攻击/防御、解除各种限制等。每个素材都有一个“炼度”值，给装备附加属性

会消耗炼度，也就是素材的炼度越高，能给装备附加的效果就越好、越多，炼金术士的能力可以给素材的炼度提供加成，以获得更好的效果。“炼金”可以将两个素材成道具，可炼成的道具数量很少，大多为显示小地图、显示敌人等迷宫地图用道具。“分解”选项可以将已附加属性的武器还原为原本的武器和素材。另外在这里还能将身上的道具放入仓库或取出。

战斗

战斗是游戏里除了探索和培养外的另一大要素，不过游戏的战斗方法很简单。玩家在迷宫中移动或是打开特定门时可能会遇敌并进入战斗，战斗中我方角色显示在屏幕下方，而敌方角色显示在屏幕中央。战斗中敌我双方有队形，我方左边的3名角色位于前排，而右边的3名角色处于后排，敌人的队形显示在右上角，要注意的是敌人可能会有多于2排的配置，3排之后的敌人是无法直接攻击到的，只有在消灭了前面敌人之后才会出现。游戏中的武器都有射程，射程为S的武器只能攻击到与自己相邻一排的敌人，M可以隔1排攻击，L则可以隔两排攻击，咒文没有距离限制。游戏的战斗为回合制，玩家在自己回合有充分的时间思考战术，在为全部角色下指令之后回合即开始，双方按照敏捷值+随机补正的顺序行动。在战斗中，死亡、石化、麻痹都被视为战斗不能，如果我方全员都陷入这些状态即告灭团。

原创迷宫

本作中新增加的玩法，玩家可以将自己队伍中的角色设置成BOSS，并让系统随机生成一个迷宫，这就是原创迷宫。玩家能够设置迷宫的名称、BOSS的台词等少量要素。在完成之后，玩家可以将该迷宫发送给其他玩家，让他人来挑战属于自己的迷宫。

城镇



城镇是玩家进行补给和休息的重要场所，初期的要塞都市“アルグランツ”是我们活动的据点，大部分功能都要在这里实现。在此之外，还有一些其他的城市，大多有一些NPC，可以对话以触发任务，还有一些商店可以购物。下面介绍要塞都市“アルグランツ”中的设施用途。

设施	作用
酒场	编辑队伍，在城中时，司教只能在这里鉴定物品。
宿屋	住宿和炼金。魔法使用次数只能通过住宿来回复，队员必须住宿才能升级，一次1级。选择高级房间可以保证升级时不会减少属性点。
商店	顾名思义是买卖道具的地方，这里同时也可以解除诅咒的装备（装备消失）、付费鉴定物品或修理装备。
寺院	可以花费GP来复活、治疗、解除异常状态或找回团灭队员的尸体。选择“寄付”一项可以用钱换取经验，后期升级的必须方法。
皇宫	查看各种图鉴。
训练场	管理角色相关的内容，如新建、删除、转职等。

角色定制和音乐导入



游戏将前几作的自定义头像功能发扬光大，本作中玩家不仅可以自定义头像，还能自定义角色的半身像。头像的大小是48×48像素，半身像的大小则是272×272像素，格式支持BMP和PNG格式。玩家将图片放在记忆棒的PICTURE文件夹里，然后在游戏的菜单中选择FACE LOAD，就可以把图片存至游戏中，然后再到训练所建立角色，就能使用这些图片了。

音乐导入和图像差不多，游戏支持44KHz的WAV与MP3格式，玩家可以将自己中意的音乐放在记忆棒的MUSIC文件夹里，再到游戏中菜单里选择サウンド ロード即可替换。

迷宫攻略



云海之上的天空中有一座宫殿，它的名字是“太阳宫”。太阳宫原本散发着无尽的光辉，驱除了世间的黑暗，也为人们带来温暖。但是有一天，太阳宫被黑暗一族占据，原本的光辉不再，现在的宫殿成了黑暗一族的巢穴，整个世界都被黑暗所威胁。地面上的各个种族也在考虑着解决威胁的方法，人类寻找着传说中的“光之阶段”来前往太阳宫，精灵们则准备着魔空艇想要登陆太阳宫，而兽人们则想要用巨大的大炮将太阳宫击落。我们的冒险者聚集在人类的城塞都市アルグランツ，一段传奇就此展开……

游戏的整个流程相当自由，玩家在进行过最初的事件之后，就能开启世界地图上的绝大部分迷宫。玩家在选中某个迷宫后，地图最下方会有一些怪物的标志，这里的标志越多，代表该迷宫最初部分的难度越高，而迷宫的后面部分（如更深的楼层、更深的区域等）的难度则一般都很高，和地图上表示的不一定相同。另外，游戏中有白天和黑夜之分，夜晚的迷宫中怪物和白天不一样，一般来说难度会高一些，迷宫和城市中的NPC在白天和黑夜也会发生变化，找不到某个NPC时可以试试换个时间再来。在时间变化之外还有天气的变化，在不同的天气中，一些迷宫会有变化，玩家和怪物的咒文也会受到天气影响。游戏流程分为3条路线，每条路线都需要找齐3样物品来到达最终迷宫太阳宫。这些物品随机分布在迷宫之中，由于是完全随机的点，所以有可能出现在墙壁等无法到达的地方，这时候需要在城市的寺院中花10万块使用“流转的仪式”，改变所有物品的位置，再重头探索。

游戏中的三条路线如下：

1.人类路线：完成最初寻找“光之阶迹”的剧情后，不触发精灵路线或兽人路线的任务即为人类路线，玩家要在迷宫中寻找ヘマイトの赤石、グリ-ンプラキオ和ブル-メノン三块宝石来启动“光之阶段”到达太阳宫。

2.精灵路线：完成27号任务“なんと美味であろうか！”之后，前往精灵的ロスカディルの宫殿会触发魔空艇事件，精灵女王会委托玩家寻找コルセアの涂料、天位测量结果、ウィングソウル三种道具来开启飞空艇。

3.兽人路线：在白天进入オ-グルベイ西塔的2层与NPCフルグラント对话开启兽人路线，需要寻找おやじの设计图、大炮工具、熟练のおつまみ三种道具。

无论走哪条路线，在完成收集后都会发生事件并开启最终迷宫——太阳宫。由于流程是随机的，所以下面就以迷宫为单位进行介绍。

コンヌ草原遗迹

游戏最初的迷宫，游戏刚开始玩家会接到王的委托到这里寻找“光之阶迹”。这个迷宫的难度比较低，怪物最多只是会一些猛毒、沉默、催眠之类的技能，也没有特别强的群体伤害技能，一次最多秒杀掉我们一两名队员，由于最初不会复活魔法，大部分异常状态也无法解除，所以在有队员倒下时最好回城补给一下再来过。夜晚探索这里的话会遇到很多幽灵系敌人，僧侣系职业的驱散恶灵技能能派上不小的用场。在地图的左中部可以遇到系列传统的被虐对象——雕像“アビ”，它只会防御不会还手，玩家只要攻击力能跟得上アビ回血的速度就能轻松干掉它，并获得经验值，反复虐アビ升级是初期最省心的练级方式。



青の洞窟

在草原遗迹的事件完成之后，大部分迷宫就开启了。青の洞窟是一个满是水路的迷宫，队伍进入水中时屏幕上方会出现空气的倒计时，如果倒计时结束队伍成员就会全部死亡。这里需要用炼金的“空气の实”延长在水中的活动时间，空气の实用冰化エルブン铁或三层オラ-ト加上ベクトレイム即可炼成。要注意的是，即使在战斗、菜单或者地图界面，倒计时也一直在走，所以在水中的探索充满了紧张感。在迷宫中，玩家打开地图时可以看到一些红色的点在移动，这些红点是“阶层首领”（フロアマスタ-），也就是楼层中的BOSS级怪物，一般都有着远超当前楼层的实力。一些首领会固定路线巡逻，而有一些则会在发现玩家后穷追不舍，如果队伍并不是特别强力的话，建议还是不要招惹这些敌人。



レアンマカナ山脉

这个迷宫中有很多地方是没有地板的，走上去会落到下一层，有些地方只有通过故意从上一层掉落才能到达。在迷宫3F中有一些蓝色的云地形，普通情况下踩上去就会掉到下一层，必须使用魔术师咒文“ソ-サレオ”或是“浮游の卷物”给队伍加上浮游状态（屏幕左上角有图标显示）才能通过。在“岚”天气来到这个迷宫3F时，会遇到龙卷风，被卷入的话就能开启隐藏迷宫“风の城”。



ペルペコの森

这个迷宫是个比较传统的迷宫，没有太多的地形因素，只有2F中有一处需要乘船才能通过的水路，不过怪物的难度就相当高了。从这里开始，玩家就会逐渐遇到麻痹、首切、石化等及其讨厌的特殊攻击，如果没有做好防御，被秒杀就是家常便饭。这里还有一种名为インキュバス的怪物，HP相当高，又有很高几率作出特殊攻击“吸取”来降低玩家的等级，不及时干掉的话简直会比角色死掉还难受。这里西南部分的阶层首领ポイズンジャイアント非常强，在战斗开始时会强制我方全体队员中毒，并且在战斗中无法回复HP、无法解除异常状态，必须有很高的攻击力才能在自己队员挂掉之前干掉BOSS。

ジョーカーランド

这是一个类似游乐园风格的迷宫，有很多解谜要素需要玩家突破。在1F中，玩家要收集3枚ジョ-カ-メダル才能到达2F。而在2F中有一个大房间中会强制陷入黑暗效果，看不到场景和地图，玩家需要自己摸索才能找到出门的路。另外还有一种恶魔系怪物フェイクエンジェル有着高达325的HP，而且会使用全体无属性伤害魔法エンテルクミスタ，打在人身上非常疼，遇到的时候需要用特殊攻击来应对。

クロトア市街迹地

这个迷宫的难度相对较低，怪物的等级普遍在10级左右，也没有什么恼人的机关，是初期练级和积攒装备的好去处。另外，在这里夜间可以遇到僧侣系敌人プリ-スト，从他身上可以偷到各种十字章（××のアンク），装备并使用后可以增加人物的基本属性，可以为角色转职提供不少方便。

ギアフ砂丘

沙丘迷宫中最初的两层没有房间的设置，也就没有开门遇敌的情况，不过在特定的点上玩家仍然会遇敌，胜利后也能获得宝箱。这里有很多让人头疼的敌人，像是魔法系敌人バ-ド会像游乐者一样抽牌，由于卡牌效果非常强，而且敌人抽牌的成功率比较高，所以经常引发各种事故，在遇到这种敌人的时候如果没信心就直接走为上比较好。1级炼金术咒文就能帮助队伍从战斗中逃跑，非常好用。



サントレア学府

这是一个风格非常奇特的迷宫，玩家是在一个学校中冒险，这里遇到的怪物有很多都是各种各样的学生，像是武术系1年级，魔法系2年级等……而且这些学生经常和各种丧尸、骷髅等魔物一起出没，让人非常不解。这里的魔术栋里有一眼能够回复HP的泉水，玩家可以围绕这附近来练级。迷宫中有几个比武事件，像是剑术栋的武术大会以及魔术栋中的魔法聚会，获得优胜之后能得到道具奖励。



オーグルベイ

オーグルベイ塔分为东西两部分，东塔和西塔各有2层。东和西的1F都有大片黑暗区域，尤其是东塔1F的黑暗区域非常大，必要的话可以放下PSP用笔纸来暂时记录行进路线。迷宫中会遇到烦人的敌人アンホ-リ-チャペル，不仅会打乱我方队伍的阵型，还会使用裁きの钟技能，几回合后强制我方灭团，在遇到这种敌人时一定要优先沉默或是秒掉，不给他出手的机会。

ミアスナ

这个迷宫的风格类似于日本古代的城堡，其中的敌人也有很多是忍者、武士以及天狗等和风怪物。当然，这些怪物都是很强的，像是忍者系敌人大多有首切能力，秒人没商量，而天狗则会多种强力物理攻击和异常状态。这个迷宫中的房间非常多，而且大多数门后都会遇敌，打起来非常的累。要注意的是，从开门遇敌的战斗中逃走后，再走到门后的格子中依然会再次遇敌，直到玩家在战斗中获胜后敌人才会消失。



水晶の迷宫

水晶の迷宫是一个覆盖着冰雪的迷宫，迷宫共有4个楼层，面积相当大，而且这里的敌人非常强。有一种ヴァルプルギス会伤害极高的黑暗吐息，经常能造成200～300的全体伤害，它还会召唤援兵，召唤的援兵也都非常难应付。另外有一种名叫雪女的怪物会全体催眠，角色被催眠之后不仅无法行动，而且AC固定为10，被怪物一击秒杀是家常便饭。到了这个迷宫，玩家不仅要注意角色的AC，更要把防御的重点放在特殊防御和咒文防御上。另外，高等级的魔术师可以领悟到咒文ティオメンテ，这个咒文可以将队伍立刻传送到地图上曾经探索过的位置，非常实用，每次回城后能够很方便地接上上次探索的进度。



太阳宫

在完成了各路线的事件之后，玩家就可以挑战最终迷宫太阳宫了。作为最终迷宫，太阳宫的流程非常长，不仅包括了5个区域，更是机关重重，怪物无数。当然这里也有强力的道具等待玩家获取。比如系列一贯的“纯洁”（イノセント）系列装备，包括了剑、盾和披风，这些装备提供了很高的攻防以及特殊耐性，但是要求装备者没有转过职。在战过各种强力怪物后，玩家才能开启最后的剧情。最后一战要先与月光精ヨルファ战斗，它有30级，会召唤非常烦人的杂兵作为前卫，自己在后排使用魔法和技能攻击，用群体杀伤性魔法快速清掉杂鱼并回复各种状态后，再集中对付BOSS即可。击败ヨルファ后，47级的最终BOSSダ-クフュ-ラ-登场，它也会召唤エンプ-サ、デスナイト和フェイクエンジェル三种敌人作为前卫，玩家一定要注意エンプ-サ破坏武器防具的技能，最好优先消灭掉。杂兵被消灭，BOSS来到前排后会使用非常强的物理攻击，并且附加了首切效果，如果队伍中的队员抗性不足很可能被秒杀，降低伤害的EX技能在这里显得非常好用。在战胜ダ-クフュ-ラ-之后，就能迎来游戏的结局。

隐藏迷宫

游戏中有几个隐藏迷宫需要一定条件才能开启。隐藏迷宫“风の城”需要玩家在“岚”天气来到レアンマカナ山脉3F，被龙卷风卷走即可进入风の城。通过风の城3F可以来到另一个隐藏迷宫“妖精の里”。另外，在ジョ-カ-ランド B2进行事件后可以来到リノス海底火山。最后，在游戏通关之后还会开启两个难度超高的隐藏迷宫“セリオン=ダエラ”和“圣创圈”，由于篇幅所限，这些迷宫就留给玩家自己来挑战了。

附录

全魔法效果

咒文名	LV	类别	效果
バラド	1	魔术师	火属性单体攻击
ミサ-マ	1	魔术师	敌人单体高几率睡眠
ティオシ-ド	1	魔术师	显示地图
バラドス	2	魔术师	火属性一列攻击
グラス	2	魔术师	冰属性单体攻击
ラミサ-マ	2	魔术师	敌人一列高几率睡眠
ビネム	2	魔术师	敌人单体高几率中毒
マバラド	3	魔术师	火属性一列攻击
ジアカラ	3	魔术师	雷属性单体攻击
ラビネム	3	魔术师	敌人一列高几率中毒
ロブティ	3	魔术师	敌人单体的AC上升7，重复使用可叠加
マグラス	4	魔术师	冰属性一列攻击
スト-マ	4	魔术师	敌人单体高几率石化
ソ-サレオ	4	魔术师	全队进入漂浮状态，再次使用咒文为取消状态
ラバラド	5	魔术师	火属性一列攻击
アルゲイズ	5	魔术师	敌全体伤害并附加小几率即死效果
ハロブティ	5	魔术师	敌人全体的AC上升4，重复使用可叠加
ラグラス	6	魔术师	冰属性一列攻击
ジアカラド	6	魔术师	雷属性单体攻击
ラスト-マ	6	魔术师	敌人一列一定几率石化
エンテルクミスタ	7	魔术师	无属性的全体攻击，魔术师职业使用时，会受到火冰雷增强效果的加强
ティオメンテ	7	魔术师	地图中可移动到指定地点（已探索），战斗中瞬移到随机地点
ウルマクル	7	魔术师	以自身等级降到1为代价，引发奇迹
フィリア	1	僧侣	我方单体HP小回复
ハリアス	1	僧侣	祝福我方全体的武器，使他们能够攻击灵体敌人
タシフ	1	僧侣	敌人单体高几率沉默
エロ-ド	1	僧侣	为迷宫照明，持续时间有限
ビネムフィ	2	僧侣	为我方单体回复中毒状态
ラタシフ	2	僧侣	敌人一列高几率沉默
ハロブカン	2	僧侣	我方全体AC降低3，重复使用可叠加
ゾンペリ	2	僧侣	显示当前楼层中死亡的冒险者尸体位置
フィリマ	3	僧侣	我方单体HP中回复
ロイドフィ	3	僧侣	为我方单体回复麻痹状态

咒文名	LV	类别	效果
エロ－マ	3	僧侣	为迷宫照明，持续时间无限
ラフィリマ	4	僧侣	我方全体HP小回复
ミ－アエイス	4	僧侣	为我方全体回复睡眠、沉默、混乱、魅惑、恐怖状态
ハロブカ－ム	4	僧侣	我方全体AC降低3。地图中有效
ハニラストラ	4	僧侣	回城，用一次就会忘记该咒文，需要重新升级来领悟
サ－マエイス	5	僧侣	为我方全体回复除石化、死亡、灰化之外的所有异常状态
ゼフェフス	5	僧侣	敌方单体高几率即死
ロブカンド	5	僧侣	我方单体的AC变成–20
サイドレイ	5	僧侣	创造一层防护，可以吸收一次“吸取”攻击，重复使用可叠加
フィリ－ド	6	僧侣	我方单体HP全回复，并回复除死亡、灰化之外的所有异常状态
リゼフェス	6	僧侣	一定几率以一半HP的状态复活我方死亡的单体角色，失败时该角色灰化
エルナム	6	僧侣	以神圣之力攻击敌方单体
サイブレス	6	僧侣	创造一层防护，可以吸收一次“吐息”攻击，重复使用可叠加
イムルアラティ	7	僧侣	消耗所有咒文使用次数，对所有敌人按比例扣血
ラフィリ－ド	7	僧侣	我方全体HP中回复
リゼフェイド	7	僧侣	一定几率以一半HP的状态复活我方死亡、灰化的单体角色，复活死亡失败时该角色灰化，复活灰化失败时该角色永久消失
ラゼフェス	7	僧侣	敌方一列高几率即死
バムデウン	1	炼金术	使用“吐息”进行攻击
ロイド	1	炼金术	敌方单体高几率麻痹
マハマハ	1	炼金术	队伍全员必定从战斗中逃走
ポ－トル	1	炼金术	识别宝箱中的陷阱
ラロイド	2	炼金术	敌方一列高几率麻痹
ブラッフィ	2	炼金术	使我方单体进入潜行状态，不会被敌人作为目标
スコレク	2	炼金术	我方全体速度提高50%，重复使用可叠加
カラチャ	3	炼金术	敌方单体高几率混乱
オラ－ス	3	炼金术	我方全体攻击次数+1，重复使用可叠加
ラスコレク	3	炼金术	敌方全体速度降低30%，重复使用可叠加
マカラチャ	4	炼金术	敌方一列高几率混乱
ヴィッフィ	4	炼金术	使我方单体更容易成为敌人的目标
ユニハコット	4	炼金术	使我方全体的武器射程成为无限
ピント	5	炼金术	敌方单体高几率魅惑
ラポ－ルフィ	5	炼金术	我方全体咒文抵抗率提高1.5倍，重复使用可叠加
ラミア－フ	5	炼金术	使我方和敌方所有人在战斗中变化过的能力都还原
ペンデク	5	炼金术	修理好我方全体在战斗中损坏的道具
ラピント	6	炼金术	敌方一列高几率魅惑
ラポ－ドス	6	炼金术	敌方全体咒文抵抗率变为0.7倍，重复使用可叠加
ペンデアコット	6	炼金术	将角色身上的诅咒道具销毁
ゼオナダル	7	炼金术	必定命中的无属性攻击，威力取决于当前战斗中所有用过的咒文的数量
バイポ－トル	7	炼金术	安全解除宝箱上的陷阱
プリテクトラット	7	炼金术	实现一个特别的愿望，用一次就会忘记该咒文，需要重新升级来领悟

炼金配方

在炼金仓库中，使用素材进行合成炼金，可以做出一些对冒险有帮助的小道具，有一些道具的配方不止一种。

炼成结果	素材1	素材2
天使の小窗	冰化エルブン铁	ドヴェル软钢
ハトの呼铃	魔苍石	三层オラ－ト
ハトの呼铃	魔苍石	冰化エルブン铁
羊の毛笔	魔苍石	ドヴェル软钢
羊の毛笔	冰化エルブン铁	ミルスト－ン
骨のスリッパ	冰化エルブン铁	三层オラ－ト
骨のスリッパ	ドヴェル软钢	ミルスト－ン
运命のダイス	魔苍石	ミルスト－ン
ロックカウンタ	ドヴェル软钢	三层オラ－ト
ロックカウンタ	魔苍石	ベクトレイム
カラスの呼铃	ドヴェル软钢	ベクトレイム
カラスの呼铃	三层オラ－ト	ミルスト－ン
空气の实	冰化エルブン铁	ベクトレイム
空气の实	三层オラ－ト	ベクトレイム
死神の风车	ベクトレイム	ミルスト－ン

道具	效果
天使の小窗	持有时，在画面左方显示迷你地图
ハトの呼铃	使地图中所有开门遇敌的敌人全部消失
羊の毛笔	显示地图中所有开门遇敌的敌人位置
骨のスリッパ	全灭时自动将队伍的尸体运到城里
运命のダイス	可以看到战斗中各种随机判定时的乱数显示
ロックカウンタ	使用时会显示地图中无法进入的格子的数量，用以判断地图是否全部探明
カラスの呼铃	使地图中所有被消灭的开门遇敌的敌人重新出现
空气の实	延长在水下呼吸的时候，重复携带无效
死神の风车	在怪物名字旁边显示其等级

塔罗牌效果一览



00：愚者
成功：敌方全体强制睡眠（即时）
失败：我方全体强制睡眠

01：魔术师
成功：我方全体魔法伤害2倍（持续）
失败：敌方全体魔法伤害2倍

02：女教皇
成功：敌方全体强制中毒（即时）
失败：我方全体强制中毒

03：女帝
成功：敌我双方都无法进行物理攻击（持续）
失败：无效果

04：皇帝
成功：敌方全体强制沉默（即时）
失败：我方全体强制沉默

05：教皇
成功：敌我双方都无法使用技能（スキル）（持续）
失败：无效果

06：恋人
成功：敌方全体强制魅惑（即时）
失败：我方全体强制魅惑

07：战车
成功：我方全体AC变为–10（持续）
失败：敌方全体AC变为–10

08：正义
成功：敌我双方性格为善的角色造成伤害2倍（持续）
失败：无效果

09：隐者
成功：无论敌我，如果有角色在一回合中未造成伤害，则会受到一定伤害（持续）
失败：无效果

10：运命の车轮
成功：无视敌我双方的敏捷，以随机顺序轮流行动（持续）
失败：无效果



11：力
成功：我方全体的物理攻击力2倍（持续）
失败：敌方全体的物理攻击力2倍

12：吊るされた男
成功：消除敌方全员对异常状态的抗性持续）
失败：无效果

13：死神
成功：随机一名敌人死亡（即时）
失败：随机一名我方队员死亡

14：节制
成功：敌我双方性格为中立的角色伤害2倍（持续）
失败：无效果

15：恶魔
成功：敌我双方性格为恶的角色伤害2倍（持续）
失败：无效果

16：塔
成功：敌方全体强制混乱（即时）
失败：我方全体强制混乱

17：星
成功：我方全体物理攻击必中（持续）
失败：敌方全体物理攻击必中

18：月
成功：敌方全体有1/2几率逃走（即时）
失败：我方全体有1/2几率逃走

19：太阳
成功：我方全体HP全回复（即时）
失败：敌方全体HP全回复

20：审判
成功：敌我双方全体HP强制为1，本回合立刻结束（即时）
失败：无效果

21：世界
成功：敌我双方全体的咒文抵抗、属性防御、特殊抵抗消失（持续）
失败：无效果



文 苍穹

作为Sting的原创游戏，本作拥有极具深度的系统，众多的数据五花八门、庞大的系统环环相扣，这容易令人在刚上手的时候摸不着头脑。而且本作的整体风格和打法与传统S·RPG大相径庭，可能会让玩家不太适应。但只要耐着性子阅读教程，在实战中摸索个7、8关，按照全新的理念制定战术的话，本作的独特魅力就会显现出来了！

S·RPG

奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争

グングニル –魔枪の军神と英雄战争–

Atlus	2011年5月19日	日版	1人
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

系统详解

操作一览

按键	作用		
	剧情中	战斗中（行动选择）	战斗中（时间流逝）
方向键	光标移动	角色/光标移动	—
滑杆	—	视角变换	视角变换
L/R	（按住）加速	单位切换/（按住）加速	（仅L键）时间暂停【注1】
○	确定	确定【注2】	时间流逝加速
×	跳过剧情	取消/系统菜单	—
□	—	（按住）地形信息	（按住）地形信息
△	—	角色/装备信息【注3】	切换显示信息
SELECT	—	显示详细信息	—
START	—	显示按键功能	显示按键功能

注1：时间暂停后若战术点数足够多（战术槽呈紫红色），按下○键可以发动紧急迎击。
注2：在空地上按住○键，可以让我方在全体待机的状态下任时间缓缓流逝。
注3：在空地上按△键，能切换显示角色的HP、属性和当前状态。

界面解说

本作中的数据项目异常繁多，初上手的玩家可能会被弄得晕头转向，下面先对能力界面下的各项条目进行一个概括说明，具体的计算公式和影响会在相关的系统中做详细介绍。



人物的基本能力界面下包括以下项目：等级（level）、经验（exp）、格挡率（guard）、物理防御力（def）、魔法防御力（m.def）、反击编号（counter）、跳跃力（jmp）、移动力（mov）、负重百分比（item）、生命值（HP）、体力（vitality）。BOOST和BEAT分别表示发动支援、追击作战时的效果。

按下SELECT键后会进入更为详细的能力界面，基本界面下不包括的项目有：

act栏：等待时间（WT）、延迟（Del）、战术力（Tac）。

dexterity栏：命中率补正（Hit）、咏唱时间补正（Cas）。

boost栏：当前装备的详细支援效果。

beat栏：当前武器的详细追击效果。

passive栏：装备所具有的被动效果。

h.p.栏：当前状态HP最大值（MAX）、HP极限值（LIMIT）。

defense栏：异常状态抗性（Res）、反击招式（カウンター）。

element栏：角色各项属性指标（Index）。

equip栏：所持装备重量（WEIGHT）、角色负重能力（CAP）、武器熟练度（MST）、武器品质（QLI）。

profile栏：角色特殊攻击编号（スペシャリティ·ナンバー）。

战斗·基本篇

战场要素

高低差： 把光标移动到每一格上都能够看到其高度（ht）或深度（dpt）。当角色在有高低落差的两格间移动时，惟有高度差小于其跳跃力（jmp），移动才能顺利进行。若高低差大于角色的跳跃力，该角色便不能从下层跃到上层；反之从上层直接跳到下层时，不但要受到一定的HP损伤，而且行动也会被强制中断。另外远程攻击也有可能会被高低差所形成的障碍所阻隔。

据点： 每个战场上都有9处据点，初始是挂着灰色条形旗帜的中立状态，当敌我双方移动到上面并成功压制后，旗帜就会变成该势力的颜色。占领据点的数量对战术槽的最大值以及支援、追击作战时的有效距离有影响。移动到己方据点上后还可以通过消耗2个战术点，对身上的装备进行更换。

脱离点： 在地图的边缘处时常会有挂有三角形旗帜的脱离点，当我方单位移动到己方的脱离点后，就可以通过消耗2个战术点，来与战场外的角色进行交换，替换下场的队员在本关内无法再次上场。注意，敌方也能利用脱离点换上生力军。

采集点： 部分战场上出现，消耗2个战术点能捡到石子、雪球等，可以用来投掷敌人，但只能在该战场上使用，过关后物品自动消失。

宝箱： 当玩家在无Retry、无单位败走的情况下完成关卡，过关后便能得到★评价，进入后一关时战场上便会出现宝箱，其数量和质量与评价中得到的★数有关，3★评价出现3个宝箱，以此类推。每一关的宝箱都有7种，根据玩家在前一关时的过关评价，评价越高越有可能出现优质道具，但有很高的随机性，后文的攻略中将列出每关宝箱中可能出现的7种道具，方便玩家刷宝。想要打开宝箱必须先发动攻击，待其HP削减至0后方能上前拾起道具。

水晶： 部分战场上会出现巨大的水晶，当玩家对其发动攻击后就会掉落宝石（ジェム），这些宝石是强化武器的必要素材。当玩家采取不同属性的攻击时，掉落的宝石也会呈现不同的属性，共有火（红色）、水（蓝色）、地（黄色）、风（绿色）、无（白色）5种。水晶的HP消减至0后便会彻底碎裂。

地图兵器： 部分战场上配有大范围的地图兵器，分为弹射器（カタパルト）、大炮（カノン）、弩炮（バリスタ）3种，其攻击方式和范围各不相同。惟有骗术师、炼金术师（保罗）、抵抗者（瓦蕾莉）这3种职业移动到兵器点上才能使用。

可破坏物： 战场上还有各种可以用攻击破坏的物品，诸如木箱、杂草、灌木、烛台等等，甚至地图兵器和轨道也可以破坏。打碎它们就能发现隐藏着的道具，流程中就不一一指明了。与宝箱所不同的是，可破坏物下的道具是固定不变的。

行动顺序

本作的战斗并非单纯的回合制或是行动速度制，战斗画面下方的“行动顺序轴（Act Sequence）”直观地显示着敌我的行动顺序。黄色带有“P”字母的图标表示玩家；头像上有红色数字的表示敌方单位；头像下有绿色数字的表示我方NPC单位（红色字母“E”和日月图标稍后解释）。数字越大行动就越靠后，在实时的战斗中数字会不断倒数，当其减少至0时角色方能展开行动。玩家在行动时可以选择我方部队中的任意一人，做出行走、攻击、补给等动作，不同的行动会造成不等的“延迟（Delay）”——延迟表示该名角色行动结束后到玩家下一次行动前所要等待的时间。当一名角色行动结束后就会进入“等待时间（Wait Time）”、简写为WT，左下方框内的角色头像会变为灰色并出现不断倒数的数字，在WT减少至0后头像下方出现“OK”字样，表示角色已进入准备状态。

以上是行动顺序的基本规则，下面介绍一些细节并举例帮助玩家进一步了解。数字每倒数1表示游戏中的时间经过了5分钟，当时间推移至AM 06：00和PM 18：00时，战场上就会发生昼夜变换并进入一个简单的结算画面，日月图标及其上的数字即表示离昼夜变换还有多少时间。红色的字母“E”则是相当于行动顺序轴上的标尺，意义不大。当有数个图标同时倒数到0时，会遵照以下优先级顺序展开行动：魔法咏唱结束＞我方行动＞敌方行动＞昼夜变换。

某角色在行动后所造成的延迟，需要根据人物的能力和所采取的行动来判断，以第一关中的玖利欧为例，其自身的延迟=3、武器的招式ノ－マンザップ的延迟=6。在玩家行动时，选择他后首先会增加3点的延迟，这里称为“选择延迟”，所有单位的选择延迟皆是一致的（不同角色担任Ace时，可以减少特定职业的选择延迟）；当玖利欧每走一格、延迟都会加1，超过3步后便固定为3，即最大不会超过能力界面下Del值，这种称其为“个人延迟”；在玖利欧靠近敌人使用ノ－マンザップ展开攻击时，还会追加该招式的6点延迟，此为“行动延迟”。综上，总延迟=选择延迟+个人延迟+行动延迟，因此玖利欧在移动3格并用ノ－マンザップ对敌人发动攻击后，玩家需等待12个倒数才能展开下一次行动。

角色在行动后的等待时间（WT），要根据其所持装备重量（WEIGHT）与自身负重能力（CAP）来判断，WEIGHT/CAP=负重百分比（item），而角色的WT=25×item。也就是说角色身上的东西越重、其两次行动间所需的时间间隔越长。因此在前中期的战斗中，建议玩家别给角色装备没太大用处的道具。如果角色是以原地待机结束行动的，那么最终的WT是平时的一半（小数点后舍去）。如果在我方行动时玩家选择了WT≠0、即尚未准备好的角色强制令其行动，其在完成动作后体力值和最大HP值都会有所缩减，缩减的HP最大值=残余WT/100×HP极限值（LIMIT）。若是玩家不想损耗HP，可以把光标移动到空地并按住○键，我方全体便会保持全军待机任时间缓缓流逝。体力和HP最大值在过关后都会自动回复。



攻击方式

近战攻击： 顾名思义，即与敌人临近后才能发动的攻击，大多数射程皆为1，实际上还分为列攻击、贯通攻击等不同的效果。近战攻击对于敌我的高低差有一定要求，超过该范围便无法锁定敌人。只有近战攻击才会诱发对方的格挡和反击，具体稍后介绍。

远程攻击： 弓、弩、投枪等远程类攻击分为直线（ライナ－）和抛物线（ア－チ）两种，直线型的攻击会被障碍物和单位挡住，而抛物线型的攻击如果距离不足的话，也是会被阻挡的。不单单是远程攻击，远距离使用补给类道具或部分魔法时同样是直线型判定的，玩家要在选择目标后的确认界面下，查看其头像下方是否有“阻挡（BLOCKED）”字样。另外远程攻击有一项“最近距离”，比如某攻击的射程是8、最近距离是6，当角色与攻击目标相隔6格时，命中率一定是100%，而与最近距离每相差1格，敌方的闪避率都会提升一个层次，这一点玩家务必要牢记。



魔法咏唱： 本作中的范围型魔法是指定地点而非人物使用的，除了少数魔法外，大部分魔法在确认使用后，直到咏唱完成需要有一个咏唱时间（CT），当CT倒数至0时魔法才能发动。如果在这个时间内敌人离开目标范围，那么魔法纵使成功释放也无法命中。另外在咏唱过程中闪避率和格挡率是强制为0的，并且无法参与支援和追击作战，如果受到攻击被击飞或击晕的话，咏唱就会被打断。

设置型攻击： 魔女专用的魔法阵以及骗术师专用的陷阱攻击，需要先在角色当前所处的位置进行设置，前者限定在白天使用、后者则是夜间专用。当敌人踏上魔法阵或陷阱后，其效果才会被触发。设置的点位对方是看不到的，玩家在面对魔女或骗术师敌人时也同样需要小心这类攻击。

装备与属性

本作中的装备分为武器、盾、体、头、手、足、装饰和道具8大类，在角色负重能力允许的情况下，玩家可以在5个装备栏内自由搭配，不过武器最多只能携带两把，其他部位的装备品最多各装1个，装饰品和道具无限制。双手武器是不能和盾或其他武器同时装备的，只有那些已装备的道具（有蓝色字母“E”表示）会对角色的能力产生影响。

游戏中还有火、水、风、地、无5种属性，火、水间相互对立、风、地间相互对立。以对立属性发动攻击时，造成的伤害会有所加成，无属性则不受此影响。攻击所附带的属性是由招式而非武器所决定的，而角色的属性除了自身决定外，还会受到身上装备和所处地形的影响，角色属性、装备属性、地形属性3项数值相加后最高的一种属性（必须大于+3），即角色当前的属性，全部小于+3则为无属性。



格挡与反击

在接近战时，被攻击一方拥有格挡率（GUARD），具体数值与其身上的装备有关。当格挡成功发动时，被攻击一方不会受到任何伤害，而格挡也是被攻击方展开反击的先决条件。另外需要注意的是，被攻击方的最终格挡率与受到攻击的角度有一定关系，正面攻击时格挡率=装备的总格挡率；侧面攻击时格挡率=装备总格挡率×2/3；背面攻击时格挡率强制为0。

想要发动反击，先得给角色的装备脚部防具，并注意该道具的“反击编号（counter number）”一项中的罗马数字。当角色当前使用的武器（有“ACTIVE”字样）所拥有的招式编号与脚部防具的反击编号匹配时，在成功格挡住敌方的攻击后，角色便会自行发动反击。部分反击专用的武器如“斩铁剑”可以无视编号匹配原则，而装备了盾则是无法展开反击的。



单位离场

角色从战场上消失时分为3种情况：撤退、战死、强制退场。角色撤退时会随机掉落一个身上的装备，我方撤退的角色在下一战中登场时，会处在负伤状态，体力和HP最大值都会有所减少；当角色受到致命一击时的伤害越大，战死的几率就越高，战死后其他角色走到其尸体上时，可以从其身上的全部装备中挑选1个（需消耗4个战术点），若是己方单位的话则能将其装备全部回收，注意角色一旦阵亡是无法复生的！

撤退或战死都需要先令该角色的HP降至0，而强制退场并没有这种限制。当角色受到击飞效果的攻击后掉出场外，无论其HP剩余多少都会强制退场。因此玩家一定要注意站位，不要让己方的Ace被打飞导致满盘皆输。

战斗·进阶篇

能力提升

本作中积累经验进而提升能力分为以下3种情况：

等级： 角色在命中敌人、或是进行回复后就会得到经验值，等级提升时最大HP、负重能力和异常状态抗性都会增加。

熟练度： 角色每使用武器展开1次攻击，就能提升1点该武器的熟练度（マスタリ－），最大值为50。熟练度越高，对于武器攻击力的加成值也越高。当熟练度累积到一定值后，还会习得新的招式。不同的角色使用相同武器时，熟练度是分开计算的。

特殊能力： 每名角色都拥有各自的特殊攻击编号（スペシャリティ・ナンバ－），而武器上的不同招式也有各自的罗马数字作为编号。当角色使用与自身编号相同的招式命中敌人时，就会积累特殊经验值。攒满一条经验槽后，角色就会在基本攻击力（b.pow）、战术攻击力（t.pow）、异常状态附加率（con）、延迟时间减少（del）、咏唱时间缩短（cas）这5项能力中随机提升一种。此后当玩家使用相同编号的招式时，攻击就能够得到相应的能力强化，特殊能力的加成效果在更换武器后依然存在。



战术系统

在战斗画面的左右两侧显示的是敌我双方的“战术槽（Tactics Gauge）”。当角色每移动1步，都能让战术槽加1，但最大不会超过能力界面下Tac所示数值。战术点数越多，部队在发动攻击时所能造成的伤害就越大。战术槽的初始最大值为10，每占领1个据点，都能让最大值提升2，最多提升到20。围绕着战术点，玩家才能制定出丰富多样的打法。

紧急迎击： 战斗中虽然有直观的行动顺序条，但实际顺序并非固定无法改变的。在敌我双方都无法行动的时间段，按下L键可以令时间暂停，此时再按下○键就能够消耗战术点以发动“紧急迎击（Scramble）”，令延迟时间直接变为0。利用紧急迎击系统可以让战斗更加灵活，在抢经验、道具、救助同伴或是中断敌方魔法咏唱时使用率极高。发动紧急迎击所需要消耗的战术点数=残余的延迟时间（delay）+2。

追击作战： “追击作战（Beat）”是通过消耗战术点，令我方同伴展开连携攻击的系统。当以攻击目标为中心的十字形上有我方同伴，且同伴与攻击目标间没有其他敌人的阻隔，就可以展开追击。每次追击消耗2个战术点，十字形的有效范围与我方占领的据点数成正比（初始为1格，每占领1个据点延长1格），若同一个方向有多名同伴时，则以距离近的单位为优先，作战前可以按下SELECT键对参与作战的单位做细节上的调整。如果玩家手动减少了参加追击的人数，在作战的最后一击过后，系统还会提示玩家按○键继续发动追击，玩家可以根据敌人的血量决定有无必要。需要注意的是，一次能锁定多个单位的攻击，如列攻击、贯通攻击以及有击飞效果的攻击是无法引发追击作战的。



支援作战： “支援作战（Boost）”的先决条件是同伴持有带支援效果的手部装备。当角色展开行动时，以其为中心的十字形上有我方同伴，且与同伴间没有敌人的阻隔，就可以得到支援效果。每次支援消耗1个战术点，十字形的有效范围与我方占领的据点数成正比（初始为1格，每占领1个据点延长1格），若同一个方向有多名同伴时，则以距离近的单位为优先。支援的具体效果根据同伴身上的装备而定，作战前可以按下SELECT键对参与作战的单位做细节上的调整。

敌方无法使用紧急迎击，但同样拥有追击和支援作战系统，而且无视地形阻隔，这直接导致了敌我双方兵力差距较大的关卡难度较高。最后要说明的是，处在咏唱状态或部分异常状态的角色是无法参与特殊作战的，另外无论追击还是支援作战，一旦第一击未命中或被格挡，后续的战术便无法展开。



特殊效果与异常状态

部分攻击带有特殊效果，如击飞、不能格挡、装备破坏、HP吸收等，尤以“击飞（ノックバック）”效果最为烦人，一旦Ace被打出场就将直接Game Over，玩家在战前务必仔细查看敌方的招式效果。另外当攻击造成的伤害超过角色最大HP的约30%时，该单位将陷入短时间的晕厥状态。

本作中还存在着大量的异常状态，下面是全部状态的图标和效果说明。异常状态的附着成功率可以在招式的“发生频度”一项进行查看，角色自身的异常状态附加率（con）也对其有一定影响。

图标	名称	解说
	スリープ	HP徐徐回复、但无法行动
	ストーン	受到所有伤害皆为1、但无法行动
	ポイズン	中毒，HP徐徐减少
	バーニング	燃烧，HP徐徐减少
	フローズン	身体结冰无法移动
	ペイン	只能移动，不能展开其他行动
	ラフアタック	近战攻击时被格挡率提升
	ブラインド	远程攻击命中率下降
	ウィーク	近战攻击、远程攻击威力下降
	サイレント	无法进行魔法攻击或魔法支援
	スロースペル	咏唱魔法所需的时间增加
	シールドレス	无法装备盾系道具
	ハーフガード	自身格挡率下降

图标	名称	解说
	ノーカウンター	无法展开反击
	カース	无法回复HP或发动被动效果
	ナイトメア	当倒计时为0时直接战死
	フィリズム	无视其他影响变为火属性
	ウォータリズム	无视其他影响变为水属性
	エアリズム	无视其他影响变为风属性
	アーシズム	无视其他影响变为地属性
	マナオーラ	魔防大幅上升、物防大幅下降
	マターオーラ	物防大幅上升、魔防大幅下降
	デフハーヴ	物理防御下降
	マフハーヴ	魔法防御下降
	スケープゴード	替同伴承担受到的全部伤害
	サクリファイス	受到攻击时令对方的HP回复
	ブランデッド	攻击时自身也受到伤害
	ベトベト	移动力和跳跃力强制为1
	グラヴィティ	跳跃力强制为0
	スリッピー	移动中不时会发生滑动
	エスケープ	无视命令从战场逃离
	パニック	对敌我双方进行无差别攻击
	チャーム	在恢复前作为敌方单位展开行动
	アイムアバット	变成蝙蝠，不击倒施法者就无法还原
	アンデッド	夜间变成骷髅，不击倒施法者就无法还原
	ラッキー	发生各种随机的有利效果
	ハイムーブ	短时间内移动力上升
	ハイジャンプ	短时间内跳跃力上升

军神解放



寄宿在魔枪上的太古军神之力是惟有主角巩利欧可以发动的，每场战斗只能使用1次且需要经过长时间的咏唱。发动时要求玩家的战术点必须在11点以上，而开始咏唱后战术槽则会全部清空。军神之力的效果目标是在战场上敌我双方中随机挑选的，可以说是一把双刃剑。每一个倒数后军神锁定的目标都会变化，玩家想要借助军神之力时，可以用“在空地按住○键耗时”的方式不断尝试，直到刷出自己满意的锁定范围。以下是全部军神之力解放的时机以及发动效果：

军神	解放时间	效果
叛骨の军神エインヘリャル	SCENE-03	按比例造成HP损伤
炽烈の军神ミドガルズオルム	SCENE-08	一定几率让装备品消失
高洁の军神ヴァナルガンド	SCENE-15	造成极大伤害并附加随机异常状态
加护の军神リーヴスラシル	SCENE-20	HP全回复
武勇の军神フィンブツィール【注】	SCENE-24	附加勇敢状态

注：第5个军神只在A路线下可以获得，还需满足阿丽萨全部关卡出战且撤退次数为0的特殊条件。

整备界面

在两个章节之间，玩家可以进入此界面进行买卖、整备等，以下是各个项目的具体功能。注意本作惟有在此界面按下×键进入系统菜单方能进行存档。

战力确认：查看角色资料，更换装备。

商店（ショップ）：购买和贩卖道具、装备，商店出售商品有数量限制，且每个章节出售的物品不尽相同。因此看到心仪的装备时建议赶紧购入，免得错失良机。

炼金术：利用收集到的宝石，可以在这里对武器进行强化，提升其品质和攻击力等。所需的素材会在下方明确地列出，不过强化有一定的失败几率，建议提前存档并利用S/L大法减少浪费。第二项“ジェム还原”是把不需要的装备分解成宝石。



公会（ギルド）：花钱可以在这里募集雇佣兵，出现的备选士兵人数为3人、职业随机。通过选择追加武器，能让出现的雇佣兵皆是适合该武器的职业。开出的价码越高、追加的武器星数越多，出现的雇佣兵能力就越强。9万以上金钱+4星武器就有机会募集到极品雇佣兵，只有1级且数值出众。不过在募集时，所选的4星武器必须遵循如下种类顺序，“アクス→グリモア→ブランド→ツール→ロッド→ジャベリン→ソード→ボウガン→ウィップ→ブルーム→ダガー→ボウ”，否则就将错过使用该种类武器的极品佣兵。确认雇佣的话金钱和武器都会上缴，放弃的话则需扣除10%的金钱作为补偿。

营地（キャンプ）：完成固定的章节后，这里会随机出现3名志愿兵，无需花钱即可雇佣。

进军开始：进入下一章节。

结局相关

本作有A、B两条路线，实际上除了最后的结局有所差别外，其他关卡都是一致的，剧情也只有细微的差别。在各个章节中穿插的选项将决定最终的结局，如右表所示，选择A类的次数多于B类，最后便进入A结局，反之亦然。

章节	A	B
SCENE-01	见逃す	剣を振りかざす
SCENE-03	アリッサを止める	默って行かせる
	大切なものを守るため	ガルガンディア帝国を倒すため
SCENE-04	胜利を约束する	无事の归还を约束する
SCENE-06	共に祈りを捧げる	おかしい、と指摘する
SCENE-08	静かに枪をおろす	仲间たちの敌を讨つ
SCENE-15	共に战う道を选ぶ	拒绝する
SCENE-17	顽固、反论する	默っている
SCENE-20	肯定する	户惑う

动态难度

游戏开始时可以在BASIC、ADVANCE两种难度中进行选择，通关后追加NIGHTMARE难度。游戏的难度将影响敌人的AI和HP等，由于本作的系统较为复杂且难度不低，建议初上手的玩家还是以BASIC难度开始。下文攻略以ADVANCE难度为准。

实际上游戏中的难度并非一成不变的，在显示每关的胜负条件时，右上角背景中的数字便表示此时的难度系数。玩家在开始时选择的不同难度只影响基数，BASIC、ADVANCE、NIGHTMARE的难度基数分别为0.75、1.00、1.25。只要玩家



过关时得到★评价，下一关的难度系数就会提升（根据关卡的不同，为0.01～0.03不等）。一旦玩家在游戏Game Over时并选择了Retry而非Restart，重新进入战斗后，经验、熟练度等皆会保留，游戏的难度系数也会直接下降0.1，连续Retry的话难度便会一直下降，最低降至0.1。而当玩家过关后，只要难度系数低于基数，下一关的难度就会自动调整到与基数相等。喜欢挑战的玩家不妨试试全程无Retry破关，追求最高的难度系数通关吧！

剧情攻略



序 从遥远的古代开始，民族矛盾就在伽尔甘蒂亚帝国根深蒂固。受到皇帝庇护的达尔塔尼亚族人过着丰衣足食的生活；而与之相对的，被称为“诅咒之民”的雷欧尼卡族人民则一直身处在水深火热之中，其民族的历史上写满了被迫害与抵抗。在贫民地区艾斯帕达，一个名为“艾斯佩兰萨”的抵抗组织在偷偷地与帝国强权进行着斗争。为了把艾斯帕达从压迫下解放出来，一场革命的暴风雨即将到来……

SCENE-01 高洁なる袭击

在贫民地区艾斯帕达东部的荒野，细雨正淅淅沥沥地下个不停，玖利欧（ジュリオ）、库罗德（クロード）、诺阿（ノア）三人则以闲谈打发时间，希望这连绵的细雨不会影响到即将到手的货物。谈话间女性士兵泰蕾萨（テレザ）来报，商队正在向这里靠近，玖利欧等人随即着手准备。另一方面，一支商队正随着货车在荒野上缓缓行进。性格懦弱的商人对这次委托颇有怨言，大块头手下则劝解道只要顺利完成任务，之后就乘船前往米雷尼亚颐养天年。玖利欧等人突然从山坡上杀出，然而货车周围的护卫数量却着实不少，看来车上装的是相当贵重的“商品”，战斗一触即发！

キャラバン袭击作战

胜利条件	歼灭敌人
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	11日 PM 14：30
界限时间	15日 AM 06：00
我方Ace人选	玖利欧
宝箱内容	无

首战为教学战，Ace只能由玖利欧担当，玩家能控制的也惟有主角一人，同伴会由AI控制。一开始可以先占领周围的据点，累积战术槽，虽然大多数系统目前都未开启，但战术槽对攻击力的影响还是存在的，而L+○键的紧急迎击也可以使用。从山崖上冲下时注意看清路线和高度差，免得摔跤。发动进攻时尽量从敌兵的侧面和背面展开，这样能降低对方的格挡几率。一开始不要着急深入，在我方的远程火力掩护下将敌兵各个击破，一旦失血同伴也会积极过来补给，因此无须担心。敌兵战死或撤退后，掉落的物品都要过去回收才能得到。

商人仓皇逃跑后众人并没有得到期望中的食品或钱财，货车中只有一名昏睡的少女。虽然尚不清楚其来历，但总不能放任不管……玖利欧一行回到反帝国组织“艾斯佩兰萨”的地下基地，在少女熟睡之时，众人就她的身分来历和处置办法议论纷纷。虽然一切在少女醒来前真相无从知晓，不过可以肯定的是，她是达尔塔尼亚族人，卖给奴隶商的话一定能有个好价钱。但玖利欧却不同意这么做，“艾斯佩兰萨”在天主教里有“高尚的希望”之意，继承了英雄里卡尔多（リカルド）遗志的抵抗组织以此为名，断然不能行此不义之事。

SCENE-02 最贫民区エスパーダ

次日黄昏，少女终于从沉睡中醒来，自称“阿丽萨（アリッサ）”的她除了姓名和年龄，什么都不肯透露。“重要的日子”临近，身为抵抗组织的首领的拉古纳斯（ラグナス）不能有半点疏忽，如果阿丽萨是帝国的间谍，那么众人的心血便将付之东流。奴隶商人从阿兹里·阿兹尔到这儿还需一段时日，如若到时阿丽萨仍不愿开口，拉古纳斯只得把流着达尔塔尼亚族人之血的她送上奴隶船。数日后，拉古纳斯与保罗（バウロ）离开基地，抵抗组织的成员们则在玖利欧的指挥下分队进行模拟战，以此来锻炼新人。

エスペランサ演习

胜利条件	击倒诺阿
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	7日 AM 09：00
界限时间	11日 AM 06：00
我方Ace人选	玖利欧、泰蕾萨
宝箱内容	ポ–ション、ポ–ション、ポ–ション、药草、药草、革の服、アイアンソ–ド +5

战前泰蕾萨加入，不过不能给其替换装备。不同的角色担当Ace时，能够给特定的职业的“选择延迟”带来一定的减少，今后玩家要根据自己的部队和战场情况合理选择。战场内出现的宝箱数量和质量与上一关结束时的评价有关，想要砍开这些结实的宝箱需要耗费一定时间，时间又会对本关结束时的评价造成影响、进而影响下一关的宝箱，因此拿或不拿就由玩家自行斟酌了。此战以4敌5，追击系统已可以使用。敌方Ace诺阿的初始站位比较靠前，虽然一开始就上去猛攻能够快速取胜，不过还是建议玩家以全灭敌人的方式来赚取经验值，升级的机会自然是留给主角，必要的时候可以用紧急迎击抢抢经验。库罗德和诺阿都是远程职业，近身后他们就造不成什么威胁了。另外本关的斜坡下还有一处采集点，采集到的石头可以发动远程攻击，虽然伤害不高，但可以作为追击作战的引子。



虽说阿丽萨算是俘虏，不过其行动还是没有受到太大的约束，一上午都在酒场中帮助菲奥娜（フィオナ）准备饭菜。演习结束后抵抗组织的成员们都疲惫不堪，不过一听到午饭已经就绪，众人就爆发出了山呼海啸般的欢呼声——不少成员加入组织的根本原因就是因为能够吃饱饭，而且菲奥娜的手艺在艾斯帕达地区也是数一数二的。

SCENE-03 刻み込まれた印

转眼时间就已过去一个月，阿丽萨也与抵抗组织的成员们渐渐熟络。自从温柔善良的阿丽萨到来后，组织内的气氛变得活跃起来，之前对她心存芥蒂的成员们的态度也在渐渐地转变。玖利欧正式提出邀请，希望阿丽萨能够加入到抵抗组织的大家庭中，虽然流着不同的血液，但这里本身就汇聚了来自五湖四海的人。谈话间负责哨探的泰蕾萨带来了不好的消息：叹息之门被封锁，帝国的军队正向着艾斯帕达挺进！

叹息之门本是位于伽尔甘蒂亚帝国东部的冲要，主要任务是监视贫民地区的举动。之前被玖利欧等人袭击的商人逃到此处，向把守关隘的皮埃尔（ピエール）禀明了一切，后者率领着部队封锁了抵抗组织所在的地区。皮埃尔此行的目的正是被玖利欧带走的阿丽萨，他命令贫民们主动送还之前掳走的贵族女孩，否则就将每隔一小时杀一个人，不惜让此地血流成河也要找到阿丽萨。偏偏在首领拉古纳斯外出的时候发生此等大事，抵抗组织的成员们群龙无首。一边是无辜的百姓，一边是刚刚融入集体的阿丽萨，如何取舍玖利欧也拿不定主意。就在众人犹豫之际阿丽萨自行走出了大门，她不愿意任何人为自己流血。玖利欧当然不会让同伴身涉险地，随即率领成员们冲了出去。

エスパーダ防卫战-1

胜利条件	歼灭敌人
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	10日 PM 20：00
界限时间	13日 PM 18：00
我方Ace人选	玖利欧
宝箱内容	ポ–ション、ポ–ション、药草、药草、ロ–プ、バックラ–、刚力の笼手

如果在之前的对话中选择了“默って行かせる”，阿丽萨会作为NPC出现在战场上，而失败条件也会追加一项：阿丽萨战死，战斗中自然要分心做好保护工作。此战中库罗德和诺阿加入成为可控单位，需要注意的是两者的远程射击有一个抛物线弧度，不要让攻击误中了己方角色，发动攻击时也要尽量让敌方处在攻击的最适距离上以确保命中率。此战已可以使用支援作战了，库罗德身上的笼手效果为“近战基本攻击+50%”，善加利用的话可以提升不少伤害值。另外敌方出现了魔法攻击单位，女魔法师的咏唱需要一定时间，在此期间内令我方单位及时撤出效果范围可以减少伤害。由于几个路口都比较狭窄，不追求速攻的话可以原地静待敌人攻来，然后展开包围并配合远程单位的追击作战把敌人各个击破。

エスパーダ防卫战-2

胜利条件	歼灭敌人
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	11日 PM 20：25
界限时间	13日 AM 06：00
我方Ace人选	玖利欧、诺阿
宝箱内容	无

虽然玖利欧等人成功击倒了帝国兵，但皮埃尔的亲卫队很快赶来，真正的恶战才刚刚开始。本战中敌方的援兵是源源不断的，BOSS身上也带着复活的道具，可想而知这是强制败北的战斗，不过对于部队调度有信心的玩家不妨在此多赚取一些经验值。战前要先给玖利欧配备好回复道具，一开始我方站位较为靠前，敌方连续行动的骑士群会造成很大伤害。顶住第一波攻势后迅速让玖利欧向后撤离到桥上，借助狭窄的地势与敌方展开周旋，后排同伴的站位尽量做到能提供追击或支援效果。只要能保持在敌方炮手的最适距离外，较有威胁的就只有魔女的咏唱攻击了，前线吃紧时就果断后撤到木屋附近，如果能够坚持到界限时间，相信主角的等级可以得到不少的提升。另外

需要注意的是，敌方骑士的攻击拥有“击飞”的特殊效果，从高处被打落后会损伤HP，一旦被打出战场角色则是会强制退场的，今后也务必要多加小心。

在绝对的战力差面前，玖利欧等人虽然拼尽全力但还是战败被俘。黄昏的细雨让村庄显得格外压抑，帝国军正要对抵抗组织的成员处以极刑，一直躲在屋内的阿丽萨冲了出来，希望能够以自己换得同伴们的性命。然而区区一个弱女子在皮埃尔的大军面前，并没有交易的筹码。诺阿、库罗德、泰蕾萨……方才还在一起说笑谈天的同伴，转眼间已经倒在了血泊中。一日之内好友们尽皆丧命，玖利欧首次对自己产生了痛恨之情，痛恨自己的力量太过弱小。在阿丽萨痛彻心扉的呼喊声中，刽子手手中的利刃闪着寒光向玖利欧的脖颈挥去……

玖利欧的父亲里卡尔多曾是抵抗组织的初代团长，品格高尚、勇敢、温柔的他被称为“艾斯帕达的英雄”。然而在十五年前、也就是玖利欧出生的那一年，他和众多的百姓在“艾斯帕达虐杀”事件中死去。玖利欧从出生时就在抵抗组织中，十岁时就奔赴战场杀敌，为了活下去他别无选择，因为他是英雄之子，因为在抵抗组织内有他重要的同伴……从回忆的画面中回过神来的玖利欧身处在一个神秘的空间，不远处的高地上插着一把形状奇特的长枪。突然出现的女性艾丽泽（エリ－ゼ）自称是天界的使者，这里则是现实世界和冥府之门间的狭缝，在玖利欧的肉体上有着继承者之印“冥痕”，能否成为魔枪的继承者则要看他自己的意志。刚尼尔（グングニル）——这把神话传说中奥丁所使用的长枪寄宿着强大的军神之力，对力量从未如此渴望的玖利欧毫不犹豫地走上前握紧了枪柄，高声喊出了自己的名字……一道紫色的电光划破天际，冥府的魔枪“刚尼尔”从天而降，玖利欧也因此得救。艾丽泽随后出现证明了方才的一切并不是幻觉，而散发着光芒的魔枪也仿佛在呼唤着玖利欧握紧它进行战斗。

エスパ－ダ防卫战-3

胜利条件	玖利欧到达魔枪处
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间；魔枪被皮埃尔夺走
开战时间	13日 PM 17：00
界限时间	15日 PM 18：00
我方Ace人选	玖利欧
宝箱内容	无

第一阶段的目标是让玖利欧到达绿色的目标处，沿路的杂兵可以先无视。迅速拿到魔枪后触发剧情，在“叛骨军神”的巨大威力下，地图上的敌人尽皆受到重创，战斗进入第二阶段，胜利条件则变为“击倒皮埃尔”。此时敌人都只余下一点HP，一击便可解决，战斗可以说是毫无难度。敌方魔女身上有吸收伤害值效果的ヴァンプネイル是不错的装备，皮埃尔则有机会够掉落强力武器フランベルジェ，想要拿到需要一点运气。



在魔枪的强大威力下，皮埃尔狼狈逃窜，身心俱疲的玖利欧则倒在了地上。幸亏保罗即时赶回并采取了紧急救治，他才保住了性命。经过数日的昏睡后玖利欧终于醒来，亲眼见证同伴被杀的一幕却清晰如昨……帝国方面出动如此大军仅仅是为了一个贵族女子，看来阿丽萨身上定有什么重大的秘密。据探报战败逃走的皮埃尔已经在叹息之门集结了大批的帝国兵，准备把贫民区的一草一木尽皆碾成齑粉。拉古纳斯则决定趁此机会主动出击、打敌人一个措手不及，而玖利欧手中的魔枪自然是抵抗组织的王牌。

随后魔枪上的叛骨军神之力觉醒，而在章节间的整备画面下，炼金术、基地、兵营等功能已经开启。

SCENE-04 その血が流れている限り

失去同伴的伤痛依然在玖利欧的心头，但他却没有时间伤怀，在告别满怀担心的姐姐菲奥娜后就立刻投身于下一场战斗。毕竟对于死去的战士们而言，胜利就是最好的祭品。叹息之门，这座把艾斯帕达和外部世界阻隔开的巨大要塞如钢铁巨人一般耸立在山巅。在皮埃尔的部队尚未整备完成前，抵抗组织的战士们已经趁着夜色攻到了山下。这一仗不单单是为了报仇，更是革命的开始。

叹きの门奇袭作战

胜利条件	击倒皮埃尔
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	20日 PM 23：30
界限时间	24日 PM 18：00
我方Ace人选	玖利欧、拉古纳斯
宝箱内容	ポ－ション、ポ－ション、药草、药草、レイニ－サ－ベル、カトラス+5、ブロンズソ－ド+5

有拉古纳斯等人以及志愿兵的加入，玩家的队伍壮大了不少，建议给艾丽泽配备一把弓，拓宽我方部队的火力层次。本关的场景内出现了脱离点和水晶，敌方城门上则有地图兵器“弹射器”。皮埃尔以及初始位置边的3名骑士一开始是不会主动出击的，虽然是熟悉范围型魔法使用方式的绝佳靶子，但命中后他们也会很快杀出，攻击的时机就由玩家自己把握吧。魔枪的列攻击带有吸收HP效果，由玖利欧打头阵兼充当肉盾非常安全，但要小心敌方刺客的沉睡攻击。城头的弹射器拥有大范围攻击的特性，不过战术点的消耗性亦很大，击倒其身边的士兵就能停止其运作，这里只有靠远程射击或是魔法攻击。在与敌方部队交手时尽量保持在地图兵器的火力范围之外，敌方刺客身上携带的サヴィッジハンダ－支援效果是令敌方格挡率下降20%，是非常值得拿取的道具。最后提醒一下解放军神之力锁定的目标是不分敌我的，没有把握就不要轻易使用了。

十五年前，拉古纳斯亲眼见证了义父——“艾斯帕达的英雄”里卡尔多在叹息之门前被吊死，复仇的火焰在他胸中燃烧了整整十五年。对于拉古纳斯而言，他是羡慕玖利欧的，义弟身上流着英雄的血，长相也与里卡尔多非常相似，如今又得到了魔枪的力量；而玖利欧同样是羡慕拉古纳斯的，毕竟自己从未见过父亲的长相，也没有机会亲耳听到他的教导。两个继承了“拉格维尔”之姓的男人、一对没有血缘关系却亲密无间的兄弟，他们就是雷欧尼卡族人新的希望。

SCENE-05 微かに漂う钢の香り

玖利欧等人成功突破了对于艾斯帕达如同枷锁一般的叹息之门，全军的士气大振。拉古纳斯率队来到了一直以来对抵抗组织提供援助的玛乌雷卡村，然而村长哈罗尔多（ハロルド）带来的却是并不太好的消息：募集的志愿兵人数未达到预期的一半。原来前不久帝都达尔塔尼卡发生了大规模的肃清事件，曾在帝国议会中非常有影响力的共和派的众多要人遭到了皇帝派党人的暗杀，残存的人士也尽皆下落不明。当死亡的威胁降临时，大多数人都会选择退缩，如今募集到的义勇军加上抵抗组织成员一共还不到5千人，而且其中相当一部分都是没什么作战经验的新丁，帝国方面仅仅是东部要冲维克托利恩便有1万大军，想要抗衡无异于痴人说梦……正在商谈间门外传来了敌袭的警报声，原来是先前替帝国方面征收赋税的山贼们杀了个回马枪。

マウレカ村の战い

胜利条件	击倒罗德里格夫
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	10日 PM 16：15
界限时间	15日 AM 06：00
我方Ace人选	拉古纳斯、保罗、艾丽泽
宝箱内容	ポ－ション、ポ－ション、ポ－ション、キルブレ－ド、斩铁剑、魔女ロ－ラの书、煤まみれの教典+5

在整备画面时可以购置几个增加近战战术威力的カイザ－ナックル以及反击用的脚部装备。本关的地势对防守一方有利，玩家只需派兵守住两个要道口，就地展开反击战即可，地形的高低差也非常适合远程单位发挥作用。注意如果有角色进入水流区域的话，每过一定时间都会被水流强制推动1格。另外敌方能无视地形移动的有翼人也需要稍加留心，不要被他偷袭到后排防御力较低的单位。山贼的副手古利泽尔达（グリゼルダ）身上有反击专用的斩铁剑，是本关最值得拿取的道具。

罗德里格夫（ロドリゲフ）一伙儿本是盘踞在北方巴莫斯火山的山贼，由于跟帝国的贵族有所联系，因此也常常被委任负责做一些见不得人的勾当。哈罗尔多村长为了能确保火酒的贩卖渠道，不得已只能对其毕恭毕敬。在一番考量后，保罗决定了抵抗组织下一步的目的地——维克托利恩城塞西北的监狱·卡罗沙，在那里被关押着众多因叛逆罪而入狱的人，其中不乏有志之士，如若能将其攻下，必能大大强化抵抗军的战力，也能对帝国军的军心造成一定的动摇。





SCENE-06 森の静寂を破る者

在参谋保罗的建议下，抵抗组织的部队避开耳目众多的大路、而选择了人迹罕至的森林作为行军路线。在这个圣寂之森中本该只有森之居民——精灵族的存在，然而嘈杂的脚步与刀剑碰撞的声响打破了森林的宁静，帝国的士兵们正在追捕一名受伤的女性。玖利欧等人恰好在此时赶到，一场遭遇战随即打响。

圣寂の森遭遇战

胜利条件	救出受伤的女性
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间；女性战败或阵亡
开战时间	27日 PM 19：30
界限时间	30日 PM 16：00
我方Ace人选	玖利欧、拉古纳斯
宝箱内容	ポ-ション、药草、魔导レミエル、魔导ロリエル、魔导ルシエル、月光の杖、アップルツリ-

战斗开始后只需快速靠近受伤的女性便可触发剧情，瓦蕾莉（ヴァレリィ）加入后战斗进入第二阶段，胜利条件则变成：歼灭帝国军。AI控制的瓦蕾莉比较喜欢冲锋，我方单位一定要带着补给品跟上。敌方的圣骑士和魔女都是以魔法攻击为主，一旦深陷重围很容易被附上不利状态，建议用范围攻击尽快击破，剩下刺客等近身单位后再慢慢料理。敌方身上的アイシクルロッド、カルネ-ジクロ-都是不错的装备，建议尽量最大化伤害、令敌人阵亡后再上前挑选掉落品。战场一侧的小精灵不用去管它，获胜时两只尽皆生存的话，可以在稍后的剧情中得到4个四叶のクローバ-。

原来瓦蕾莉曾是帝国议会共和派的一员，他们的主张触犯到了皇帝沃尔夫甘古（ヴォルフガング）三世的思想，随后共和派的根据地遭到了士兵的突然进攻，大多数人都被当场斩杀，残存的人士则被送到了卡罗沙监狱。瓦蕾莉在同伴的帮助下侥幸逃了出来，如今她想借助抵抗组织的力量去救出被关押的同伴，这正好与玖利欧等人此行的目的暗合，众人便继续向共同的目的地挺进。

SCENE-07 皇帝陛下の名の下に

死之监狱——卡罗沙，众多人因为捏造的叛逆罪而被关押在此，终日呆在暗无天日的牢房中、等待着处刑之日的到来。当抵抗军到达此处时，牢房周围火光四起，残忍无道的巴卡斯（バカッス）准备用大火一次性地将囚犯们尽皆处刑。当时背叛同仁、说出共和派藏身之所的正是巴卡斯。仇人相见分外眼红，再加上同伴们身陷火海，瓦蕾莉毫不迟疑地举起武器冲了上去。



カロッツア流刑地解放战

胜利条件	击倒巴卡斯
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	3日 AM 10：45
界限时间	7日 AM 06：00
我方Ace人选	瓦蕾莉
宝箱内容	ポ-ション、ポ-ション、オ-トポ-ション、エリクサ-、キキ-モラ、ガ-ゴイルロッド、ナ-ガの牙

整备界面时建议购入范围回复的道具“魔导レミエル”或装备“魔女オ-ラの书”。由于本关的地形高低落差较大，再加上魔枪和瓦蕾莉手中的钢弩都是范围攻击、不能引发追击作战，初始阶段应多用远程单位站到高处对敌人发起攻击，不过也要注意敌方的弓箭手同样能偷袭到我方后排单位。顶过一开始据点较少的劣势期后，把战场推进到中央平台并快速占领据点，敌方魔女身上的キキ-モラ以及弓箭手的MGガジェト都是不错的装备。把杂兵清得差不多后巴卡斯会出动出击，他的防御力很高，除了活用魔法攻击外，拉古纳斯初期武器的招式クラッシュア-マ-可以破坏体装备，成功发动的话能够起到不错的作用。BOSS身上有HP全回复的补给药品，不要给他使用的机会。

获胜后抵抗军熄灭了大火，大部分共和派的人士也安然脱险，玖利欧等人此时才得知瓦蕾莉是共和派的现任议长，瓦蕾莉的父亲身为原议长已经惨遭杀害。在一群有着共同目标——击倒帝国皇帝的同伴们加入后，抵抗军的实力越发壮大起来。不过身为副议长的阿玛蕾特（アマレット）却对拉古纳斯的身分感到惊奇，身为达尔塔尼亚族人的他如今却率领着雷欧尼卡人民战斗，这显得是那么的不可思议。

SCENE-08 结末は二つに一つ

随着卡罗沙监狱被攻陷，众多共和派志士加入抵抗军，而连续的胜利也让更多的志愿兵慕名而来，拉古纳斯率领着士气高昂的抵抗军向着帝国东部的巨大要塞——维克托利恩挺进。另一方面，皮埃尔总督也得知了抵抗军的动向，已无路可退的他在城头配置了大量的弹射器，准备背水一战。神秘的女性魔道师雷吉娜（レジ-ナ）竟然知道魔枪的名字，不过她却不打算出手帮助皮埃尔，反倒是罗德里格夫所率领的山贼余党前来助阵，这当然不是为了义气或复仇，只是单纯地为了金钱而已。

ヴィクトリオン攻城战

胜利条件	击倒皮埃尔
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	17日 AM 10：00
界限时间	24日 AM 06：00
我方Ace人选	玖利欧、拉古纳斯、保罗
宝箱内容	ポ-ション、ポ-ション、魔导レミエル、魔导レミエル、アルケミトン、グリフォンの爪、魔女ロ-ラの书+3

虽然城门上有弹射器和大炮，但是由于敌方并没有能够使用地图兵器的兵种，所以都只是充门面的纸老虎（汗）。初始配置下我方分为左右两边，建议先合兵一处抵挡山贼的进攻。想拿装备的话记得要先击倒古利泽尔达，否则她会在罗德里格夫撤退后离开。本关新出现的敌人——吸血鬼持有魅惑效果的道具，魅惑的我方单位将不受控制、非常麻烦。幸好吸血鬼的HP不高，且对于水属性较弱，有针对性地使用属性魔法可以快速将其消灭，另外装备着铁假面也能够令魅惑状态无效。敌方女猎手全部装有反击用的斩铁剑，尽量从远处或是她们的背后发动攻势才能确保自己的安全。角色被打落到护城河里可是会直接淹死的，因此玩家一定要注意敌方有击飞效果的单位。只要顶住敌方前期的攻势，击倒城外的敌人后骑士部队才会开始缓缓行动，此时也就没有太大压力了。



战败被俘的皮埃尔依旧满口狂言，但他却在看见阿丽萨后立刻改变了态度、毕恭毕敬地俯首称臣。原来阿丽萨竟是伽尔甘蒂亚国王、沃尔夫甘古三世的女儿——阿蕾桑德拉（アレサンドラ）！求饶不成、恼羞成怒的皮埃尔称阿丽萨为“不应存在的人”，对这个恶贯满盈总督是杀是放？决定权在玖利欧的手中。剧情后“炽烈军神”觉醒，魔枪的基本能力也会有所提升。

阿丽萨的真实身分竟是帝国惟一的王位继承人，这令所有人感到难以置信，因为皇族的继承人应该早已全部死光……早在十多年前，沃尔夫甘古三世在即位的仪式上得知了“唤星之预言”：他将会被自己的继承人杀死。对预言感到万分恐惧的皇帝竟下达了一道残忍到令人发指的命令：将所有的继承人尽皆杀死。当时有一位皇子逃到了艾斯帕达，皇帝直接派大军冲入贫民地区，将与皇子同龄的孩子全数杀光——这就是令所有人刻骨铭心的“艾斯帕达虐杀”事件。阿丽萨的母亲隐瞒了自己已经怀孕的真相，才保住了腹中婴儿的性命。然而多年后，帝国的宰相·扎伊阿多（ザイア-ド）不知从何处得知了这一真相，立刻下令捉拿阿丽萨——这便是最初阿丽萨被绑架到艾斯帕达的原因。多年来暗中保护阿丽萨的是帝国骑士·罗贝尔托斯（ロベルトゥス），当保罗认为可以与其联手时却遭到了拉古纳斯的断然拒绝——因为激励着抵抗军奋战的，正是对帝国的不满和怨恨，如果和帝国的骑士联手，这种气势将不复存在。其实还有一层原因他并未言明：当年处死其义父里卡尔多的、正是罗贝尔托斯。拉古纳斯认为这场战争是抵抗组织的革命之战，绝不能变成贵族的权力斗争。



SCENE-09 まるでお伽噺の

罗贝尔托斯奉皇命率领骑士团前往戈尔葛塔砦，阻挡反乱军。另一方面，维克托利恩要塞被攻陷的消息在贫民地区迅速地传播开来、给世人带去了无比强烈的冲击，从东部地区赶来加盟的志愿兵络绎不绝。在经过一个月的整备后，站稳脚跟的抵抗军开始向西进发，挡在他们面前的，是在地理上将帝国的东西国土分隔开的大溪谷。

大溪谷の战い

胜利条件	击倒阿尔贝尔特
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	25日 PM 15：15
界限时间	30日 PM 18：00
我方Ace人选	拉古纳斯、保罗、瓦蕾莉
宝箱内容	ポ-ション、ポ-ション、药草、オ-ガシ-ルド、ミスリルア-マ-、太阳のクロ-ク、红玉の弓笼手

本关敌方有骗术师可以操控地图兵器，因此切忌贸然进军。其实玩家只需占领己方一侧的几个据点后，摆好阵势守在吊桥一侧即可，敌方的部队会陆续攻来，合理利用远程火力能够在他们到达吊桥前就损失大半HP。不过需要留神骑着扫把、无视地形飞行的魔女。带有吸收HP效果的ヴァンブネイル，以及敌方主将阿尔贝尔特（アルベルト）身上的ダークセイバー都是推荐拿取的装备。

SCENE-10 ガルガンディアの大盾

帝国的百姓分为两类：一类为持有市民权、住在富饶的西部的人；一类为没有权益、只能在东部苟延残喘的人。而将东、西两部分国土联系在一起的，便是抵抗军面前这座以难攻不落著称的戈尔葛塔砦。

ゴルゴタの血战-1

胜利条件	击倒沃雷斯
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	3日 AM 11：30
界限时间	8日 AM 06：00
我方Ace人选	玖利欧、拉古纳斯、保罗
宝箱内容	ポ-ション、ポ-ション、ミスリルア-マ-、マジックリング、マイティリング、突击ラッパ、グラディウス+3

本关有一定难度，首当其冲的要数高处的自走式炮台，其火力范围大且附带持续伤害的燃烧效果。开始时先快速把部队移动到炮台下方，用一个远程单位瞄准炮台进行射击（光标移动到其下层后按SELECT键或静待几秒，光标就会自动切换到上层），下方的同伴依然可以发动追击，这样在炮台二次发炮前将其摧毁不是问题。接下来要抵挡住后续部队的攻击，敌方的攻击层次很好，因此这里压力不小。敌方骑士尽皆装有盾牌、格挡几率极高，还是建议用远程或魔法来打第一下。在墙脚作战时还需要注意，城墙另一侧的敌主将沃雷斯（ウォーレス）同样是可以隔墙参与追击的，其攻击威力不俗。这里推荐用アイシクルロッド的范围性水属性魔法攻击，一旦成功冰冻就能减缓敌人的推进。在慢慢蚕食掉敌方主力部队后就可以展开反扑了，修女身上有水属性伤害无效的装备“太阳のクローク”比较值得拿取。

占据地利、拥有精良装备的帝国骑士在抵抗军的猛攻下节节败退，眼看如同帝国盾牌的戈尔葛塔砦就要被攻破时，一声嘹亮的号角声直上云霄——罗贝尔托斯率领的援军已经到来！罗贝尔托斯在骑士中极有人望，他的到来令帝国军士气大振。保罗主张暂时退兵避其锋芒，但是杀父的仇人近在咫尺，拉古纳斯已被复仇之心冲昏了头脑，下令全军突击。

ゴルゴタの血战-2

胜利条件	击倒罗贝尔托斯
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	4日 PM 12：45
界限时间	6日 PM 18：00
我方Ace人选	拉古纳斯
宝箱内容	无

敌方的生力军等级要高出我方一大截且会不断增援，罗贝尔托斯将军身上也有自动复活的道具，再加上高处不断向我方进行轰炸的炮台，本关想要获胜自然是不可能完成的任务。但虽然是必败之战，玩家还是可以想办法捞取一下经验值，在等级差如此巨大的情况下，任何攻击命中都能带来相当丰厚的经验，不追求评价的玩家甚至可以用“重开大法”狂练等级。敌方圣骑士手持的七星宝剑拥有能够消减对方战术点的招式，争取拿到一把会对之后的战斗大有裨益。过关后商店中出售的インテリリボン有提升角色战术点的效用，推荐购入。

自起兵以来首尝败绩，抵抗军只得向着维克托利恩撤退。然而父仇不共戴天，拉古纳斯将重任托付给玖利欧后，决定独自一人拖住追兵并伺机刺杀罗贝尔托斯。



自己身体中流淌的，毕竟是达尔塔尼亚的血液，对于雷欧尼卡人而言，目前最需要的不是指挥官、不是军师，而是希望——继承了英雄之血、手持魔枪的玖利欧正如黑暗中的那一丝光亮。“有你这个弟弟，真是太好了……”在抛下了最后一句话后，拉古纳斯转身冲向了敌军……

SCENE-11 生きてさえいれば

戈尔葛塔一役的惨败令抵抗军元气大伤，除了将士损伤惨重外，更为严重的是帝国骑士团的强大令军心发生了动摇，出现了大批的逃兵。好不容易才逃回维克托利恩的玖利欧等人尚未得到喘息，帝国方面的追兵已至。面对帝国军提出的“交出阿丽萨便饶恕抵抗军不死”的条件，有指挥全军的重任在肩的玖利欧陷入了迷惘……瓦蕾莉给了玖利欧一记响亮的耳光后，带着部下离开，分崩离析的抵抗军只得在保罗的指挥下撤走。

ヴィクトリオン脱出作战

胜利条件	守护阿丽萨到达目的地点
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间；阿丽萨战死或撤退
开战时间	31日 PM 18：00
界限时间	3日 PM 18：00
我方Ace人选	玖利欧、艾丽泽、保罗
宝箱内容	レンジャ-ブ-ツ、ル-ンメイル、アクアの法衣、アセイルシ-ルド、インテリリボン、神秘のバングル、ハニ-ステッキ

开始时的任务是保护阿丽萨前进，正门的大军暂时不会行动，因此只要快速将其干掉沿途的刺客便能安全撤退。临近第二天早上时，敌方主力部队开始行动，而阿丽萨到达指定地点后胜利条件变为：全员到达目的地（Ace角色必须是最后一个撤退）。其实这时击倒敌队长内尔森（ネルソン）的话同样可以获胜，下面简单讲一下打法。利用前期占领的大量据点，我方拥有绝对的战术点和效果范围优势。由于敌我兵力差距较大，这里也可以释放“叛骨军神”之力。随后占据楼梯上方的有利地势后，慢慢干掉HP损伤大半的敌军不是太困难的事。跳跃力较低的内尔森在楼梯上行动比较迟缓，注意不要被他打出场即可。

SCENE-12 尸を食らう者

虽然城砦最终为帝国军占领，但抵抗军的核心成员已经顺利撤退。玖利欧等人在圣寂之森的圣树残骸附近会合，但众人还没来得及感受重逢的喜悦，伊扎维丽（イザヴェリ）就带领着骷髅兵突然杀出。“食尸之伊扎维丽”，其目标正是玖利欧手中的魔枪，而保罗似乎与她相识。

尸食との战い

胜利条件	击倒伊扎维丽
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	2日 PM 13：30
界限时间	6日 PM 18：00
我方Ace人选	玖利欧、艾丽泽、保罗
宝箱内容	药草、エリクサ-、魔导ロリエル、漆黑の羽扇、隐者の头巾、兽骨の兜、隐者ゲルテの书

新出现的敌人中，骷髅兵的刺突剑可以无视武器的格挡率，且一段时间后会自动复活；而石巨人的攻击则拥有随机破坏装备的特性，不过它每次只能移动1格且无法跳跃，尽量跟它保持距离吧。伊扎维丽身上的装备都很精良，最有诱惑力的莫过于减少咏唱时间30%的魔导クロノ。其在夜晚会使用令我方单体变成骷髅的魔法攻击，CT时间只有2，我方单位一旦变成骷髅将无法进行追击和回血，非常麻烦。首先要在战斗中和她拉开距离，如果有濒死的骷髅兵的话，她会优先使用回复魔法，这个特点可以加以利用；另外在行动顺序条快到伊扎维丽移动时，也可以利用在空地按○键的方式耗时，待她咏唱魔法后迅速把角色拉到安全区域就可以安然无恙。走到枯草中时会被强制附加中毒状态，提前把它们砍光吧。本关的两只小精灵是会主动攻击的，它们身上的稀有道具オリハルコン则能分解出大量的碎片（每种属性30个），是用于强化武器的绝佳素材。

击退敌人后保罗说出了他所知道的一切：伊扎维丽曾是保罗的同僚，小小年纪就享有盛名的天才魔导士，后来被扎伊阿多宰相带走，



在参加了与米雷尼亚的战争后便失去音信。艾丽泽则说出伊扎维丽所使用的死灵之术本不属于这个世界。十数年来依旧保持孩童外表的她究竟发生了什么？



SCENE-13 王の国、血の禊

收拢了残兵的玖利欧等人缓缓向艾斯帕达行进，准备返回故乡等待时机东山再起，然而当他们到达贫民地区时，眼前的景象无比凄惨：尸横遍野、血流成河，原本温馨的家园弥散着血腥与恶臭——先一步攻入贫民地区的帝国军在这里展开了无情的屠杀……“不想死的话、就杀掉你身边的雷欧尼卡人！”在这个由各处流浪人民组成的贫民区，帝国军的命令让人们陷入了恐惧和疯狂，非雷欧尼卡人为了生存、替帝国军举起了屠刀……

保罗说出一直以来雷欧尼卡族人惨遭压迫和杀戮的原因：许多年前，扎伊阿多宰相对“星唤原书”进行了解读，他认为达尔塔尼亚人才是被星唤选中的人民，而对身上流着污秽血液的雷欧尼卡人必须予以肃清。抵抗组织掀起的革命连累了故乡的人民，姐姐菲奥娜也生死未卜，一直深陷迷惘的玖利欧的心中燃起了仇恨的火焰。

SCENE-14 袭われる側に回るのは

跟随抵抗军经历了众多磨难后，阿丽萨决定参与战斗，为了守护帝国而向宰相宣战。虽然不愿意，但如今玖利欧也只能借助阿丽萨的力量。众人行至不毛之地——破灭沙漠时，却遭到了盗贼团的袭击。

灭びの沙漠遭遇战

胜利条件	歼灭沙漠的盗贼
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	16日 PM 16：30
界限时间	20日 PM 18：00
我方Ace人选	艾丽泽、阿丽萨、保罗
宝箱内容	ブリガンダイン、ドッグタグ、アンチトラップ、オ–バ–ドライヴ、理力の腕轮、ア–バレスト、サンライズ

此战阿丽萨加入战斗队列，她除了可以装备长枪外还能使用手杖，虽然等级只有1但能力不俗，注意培养的话升级非常快。敌方兵种较为杂乱且皆会主动出击，龙族拥有击飞特性不过防御、格挡率都为0；温蒂尼不能离开水域范围、但其投枪攻击威力不小，若是之前购买了水属性的体防具能够免疫伤害。初始位置附近的山崖就是本关抵御敌兵的绝佳场所，本关只要全灭名字带有“夜盗团”的敌人即可过关，在此之前还是争取拿到温蒂尼身上的オリハルコン吧。



SCENE-15 それが、今起きていること

玖利欧一行在避过帝国军的耳目、击退半途中遇到的盗贼团后，终于到达了大陆东北的莫塞丘陵地带。在这个帝国边境的小村庄中，众人与阿丽萨的近卫骑士、罗贝尔托斯之女——娜塔莉娅（ナタリア）会合。如今帝国内部的局势混乱不堪：扎伊阿多宰相专权，连年的恶政导致国内民不聊生。国内众多人士准备拥立阿丽萨即位，让帝国得以重生。本来若是能说服帝国头号骑士高举义旗，国内的诸侯贵族也会纷纷响应，然而罗贝尔托斯却对皇帝仍抱有愚忠。目前聚集到的兵力虽然不算多，但跟抵抗军的残余部队合兵一处的话，还是能够有所作为的。然而玖利欧还无法对达尔塔尼亚人完全信任，阿丽萨则许诺事成之后将解放艾斯帕达贫民地区，并给与雷欧尼卡人应有的市民权。双方达成共识后很快制定了下一步的作战方略：前往米雷尼亚国境内的港町阿兹里·阿兹尔会见某位要人。剧情后高洁之军神觉醒，娜塔莉娅加入队伍。



SCENE-16 星唤の预言

如今的阿丽萨已不是当年那个险些被卖给人贩子的柔弱少女，握紧长枪的她准备以王位继承人的身分向宰相宣战，而玖利欧则怀着复杂的心情跟随着她一同前往阿兹里·阿兹尔。当众人行至伽尔甘蒂亚帝国与米雷尼亚圣教国的国境线附近时，发现山贼正在袭击一位身着异国服装的女性。

北方冻土の战い

胜利条件	救出孤立的女性
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间；女性战死或撤退
开战时间	3日 AM 09：00
界限时间	6日 AM 06：00
我方Ace人选	玖利欧
宝箱内容	ポ–ション、魔导レミエル、キュイラス、バイキングヘルム、治愈しの长手袋、トリム贝の靴、半渔人の足ヒレ+1

初期阶段的目的是救出NPC，实际上她自己会主动向我方部队靠拢，玩家先专心对付另一侧来犯的两只龙族兵即可。不过还是建议派一人吸引温蒂尼的火力，万一NPC被冰冻就基本得从头再来了。玖利欧与女性相邻后触发剧情，希艾拉梅娅（ヒエラメイア）加入，胜利条件则变为：歼灭山贼。此时山贼们因为前期的追赶、战线拉得太长而非常分散，玩家只需将其逐一击杀即可。注意地图上的深水区域非常危险，一旦落下会直接淹死，建议不要靠近。而处于深水下的两只温蒂尼非常烦人，我方是无法攻击到她们的，不过其也不在“全灭”的目标范畴内。

希艾拉梅娅是一名星唤士，她感觉到玖利欧拥有强大的力量，且身处“王”的对立面，这种力量既能带给人心温暖，但也有可能给他人带来灾难。随后希艾拉梅娅飘然而去，留下了对预言百思不解的玖利欧。

SCENE-17 本当に必要なものは

穿越了冻土地带的玖利欧一行还需翻越沃达特山脉的最高峰——巴莫斯休眠火山才能到达港町，而这里正是罗德里格夫山贼团的老巢。罗德里格夫在年轻时曾接受里卡尔多的邀请，加入过抵抗组织，然而理想主义在他眼里并不能当饭吃，于是他才跑到山里落草为寇。对里卡尔多无比尊敬的玖利欧不容许眼前这个满面钢虬的山贼侮辱父亲的理想，一场恶战在所难免！

山贼团との战い

胜利条件	击倒罗德里格夫
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	4日 PM 16：00
界限时间	9日 PM 18：00
我方Ace人选	玖利欧、保罗
宝箱内容	贝壳の胸あて、龙甲ドラゴニア、天使のリング、恋のアロウズハ–ト、ミストルティン、七星宝剑、ゴ–ルデンハンマ–

Sting的“当家花旦”——魔女帕梅拉（パメラ）出现，本关的难度也因此而激增，她身上パメラのほうき的魔法射程长度为无穷大，很容易把人打出场外……幸好其CT时间较长，被瞄准了的话就活用紧急迎击系统躲开吧。前期的压力依旧很大，敌方的两个有翼人会迅速攻来，玩家可以尝试用冰冻效果的魔法拖缓敌方地面部队的步伐。敌人女猎手的列攻击带有粘稠效果，一旦附上对我方的走位会非常不利，而古丽泽露达的鞭子则会附带石化效果。必要时候可以用击飞效果的招式直接把敌人打出场，迅速减少其火力输出。顶住前期的攻势后就要赶紧占领据点，迎接敌人的第二波攻势。攻击罗德里格夫时注意攻击的层次，不要一股脑都围上去，他的乱舞攻击威力可不小。由于本关在据点数量上的差距较大，敌人的战术连携范围非常广。刺客的列攻击带有降低战术点的特性，也比较令人头疼。感觉实在吃力的玩家可以在战斗初期尽快施放军神之力，拼一下RP，但切记这也会引得敌人蜂拥而至。想拿帕梅拉身上的装备则要看她是否肯“赏脸”飞下山来了。

原来在十五年前的，罗德里格夫曾与里卡尔多并肩作战，一同攻到了叹息之门下。然而面对强大的帝国骑士，罗德里格夫首次意识到自己的弱小，身边的同伴一个接一个的倒下，两人也最终被俘。罗贝尔托斯开出条件：只要交出逃到贫民区的皇子，就能免众人一死。然而里卡尔多却拒绝了，或许是因为尊严和信念，但这令罗德里格夫难以理解和接受。随后帝国军攻入了贫民区，惨无人道的“艾斯帕达虐杀”事件被铭刻在了历史上，罗德里格夫的儿子也未能幸免于难，他也因此变成了现在这个只遵循“弱肉强食”原则的山贼。谈话过后帕梅拉趁乱用法术将罗德里格夫救出，山贼余党也迅速撤离。



SCENE-18 夜が明けてしまえば

经过长途跋涉，玖利欧等人终于进入了米雷尼亚国境内。在两国间的战争后，阿兹里·阿兹尔就成了奴隶贸易的温床，这个表面上拥有美丽的建筑和街道的港町，其实是一个恶党横行的场所。玖利欧一行刚进入小镇就遭到了袭击。

アズリ＝アズールの战い

胜利条件	歼灭恶党
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	29日 PM 18：30
界限时间	2日 AM 06：00
我方Ace人选	艾丽泽、阿丽萨、娜塔莉娅
宝箱内容	药草、药草、红时雨、独眼龙、镰鼬、七星宝剑、水月刀

经历了前一关的苦战，本关的难度相对不高，不过深水下的两只温蒂尼依然无法命中，她们会不断地咏唱范围性魔法（这里建议用滑杆把地图缩小，否则会因视角问题看不见其锁定的目标）。开战后不要多做停留，配合紧急迎击系统迅速往外冲，跑到教堂附近就能脱离魔法的轰炸范围。房顶的吸血鬼会使用魅惑和蝙蝠效果，除了提前装备有免疫效果的防具外，在靠近后要第一时间将其击杀。敌方破坏者的攻防都不弱，建议用风属性的魔法予以痛击，战局危急的时候不要犹豫、直接把他们击飞出地图。过关后的商店中有大量精良的装备出售，一定要好好整备一番。

在港町等待着阿丽萨的，是米雷尼亚的高官——格尔尼克（ゲルニック）卿。提供帮助的条件很简单：归还从米雷尼亚被卖到邻国的剑奴，以及得到在帝国自由布教的权利，阿丽萨自然不会拒绝。格尔尼克提供的部队是由该国内赫赫有名的斗技场剑奴组成的，这些不畏死亡的战士虽然品性有待教化，但实力是毋庸置疑的。然而曾经参与了与米雷尼亚的战争、失去了众多同僚的保罗却无法能接受这个做法。抵抗组织的残部、帝国公主的近卫骑士、敌国斗技场的剑奴集结在一起，目前的部队充满了未知数，保罗也对未来战局的走向表示出了担忧。身负“冥痕”的玖利欧也下定了决心，虽然不一定能成为父、兄那样伟大的人，但他已不再迷惘了。

SCENE-19 まだ希望は残されている

其实阿丽萨对于目前自己和玖利欧的关系也有些困惑，原本的同伴关系早已不复存在，剩下的只有相互利用吗？娜塔莉娅劝谏道：当感到迷惘和困惑时，请以阿蕾桑德拉而非阿丽萨的身分做决断……得到圣米雷尼亚大教国作为后盾的玖利欧等人重新举起了革命的大旗，而距离上次败北转眼已经过去了1年。帝国方面没想到抵抗军竟然还能死灰复燃，仓促应战的结果便是连连败北，新生的革命军一路高歌猛进，势如破竹地攻到了维克托利恩城塞下。

ヴィクトリオン夺还战

胜利条件	击倒内尔森
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	12日 PM 15：15
界限时间	19日 AM 06：00
我方Ace人选	玖利欧、阿丽萨、娜塔莉娅
宝箱内容	药草、兵法书、マジックイ-タ-、タイラントア-マ-、マルスの大盾、スナイプフィンガ-、ワイヴァ-ン

攻坚战建议优先派上能进行远距离攻击的单位，敌方正面的城门上有大量的弓箭手、女魔法师和地图兵器，侧边的阶梯处则有格挡率超高的骑士部队镇守。先以一记军神解放开局，随后用范围回复我方单位便又生龙活虎了。玩家如果有强力弓箭手的话，可以装上风属性伤害无效的防具，手持エルフィンボウ，以强弹の乱矢向城头发动攻击——这样不但能造成范围杀伤，还可以适当地压制敌方的战术槽。敌方的女魔法师咏唱大范围火系魔法时，记得及时移开我方单位。当敌方的部队开始出击时，门上的远程部队也应该损耗大半了，此时玩家可以把部队稍稍右撤，在角落布下阵势展开防守战，敌方骑士团依然畏惧附带冰冻效果的水属性攻击，击溃敌方大部队后内尔森也就只能引颈待戮了。过关后商店中出售的“理力の腕轮”能够缩减咏唱时间，务必购入。



SCENE-20 ずっと先のことだとしても

虽然重新夺回了维克托利恩，但众人却从守将内尔森处得到了不好的消息：阿丽萨的母亲——欧利恩奴（オリエンヌ）被宰相以叛逆罪之名投入了监牢。得知抵抗军卷土重来的瓦蕾莉也带着共和派的战士们前来会合，但她在听说了之前发生的一切后却大吃一惊。她奉劝玖利欧不要轻信皇室的口头许诺，同为达尔塔尼亚人的共和派人士的下场就是最好的例证。所谓“革命”是以下克上的战斗，上层与上层作战的结果充其量也只是让王座易主而已。然而众人目前都没有选择的余地，瓦蕾莉也重新加入队伍，为的是亲眼见证阿丽萨能否信守诺言。

在革命军出征的前夜，阿丽萨终于就机会与玖利欧促膝长谈。从小就过着如同软禁般生活的阿丽萨最渴望的就是朋友，当年玖利欧提出的同伴邀请让她开心不已，如今虽然状况和两人的立场都发生了改变，但有些东西却是始终不移的……片刻的沉默后，阿丽萨以皇女的身分向玖利欧提出结婚。一位是伽尔甘蒂亚帝国的皇女，一位则是艾斯帕达的英雄，两人若是结合就能够缓和两个民族之间的矛盾，随后再通过不懈的努力，进一步消除长久以来的隔阂。然而玖利欧对这个政治意义浓厚的求婚却予以了回绝。“冥痕”——这个不幸的烙印是雷欧尼卡人最为忌讳的，若是被他人得知的话，世上将再无玖利欧的容身之所……突然间四周已是黑雾弥漫，伊扎维丽操控着亡灵军团再度来袭，誓要夺取魔枪！



尸食との再战

胜利条件	击倒伊扎维丽
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	21日 PM 21：30
界限时间	25日 PM 18：00
我方Ace人选	玖利欧、艾丽泽、阿丽萨
宝箱内容	月光草、ゴ-レムス-ツ、アンサラ-、いわくつきの枷、睿智のタブレット、炼金大全アルケミア、煌きのステッキ

本关需要面对大量的石巨人和骷髅兵，前者的跳跃力为0，因此它们会被困在楼梯上，由于追加了一招射程无穷大、无法防御的ア-スクェイク，在此战颇有些定点炮台的感觉，如果有地属性伤害无效、或提升地属性的防具就先装上吧。骷髅兵的武器和招式也强化了不少，由于其有无限复活的特性，利用击飞出场的战术更为有效。伊扎维丽的招式不变，之前商店中出售的对不死效果免疫的“天使のリング”可以派上用场了。场景中有大量的地图兵器，虽然保罗、瓦蕾莉以及骗术师都能够使用，但是这需要消耗大量的战术点，而且火力范围是固定的，因此不推荐使用，还是用常规打法即可。待伊扎维丽上来后就集中火力对付她，另外还是要提醒，BOSS身上能大幅缩减咏唱时间的“魔导クロノ”绝对是超值的装备。过关后加护军神觉醒，阿丽萨则以“阿丽萨”的身分提出要求，希望玖利欧能在战争结束后，给她一个回答……



SCENE-21 生半可な覚悟では

经过数日的整备，革命军开始向西部进军，帝国方面也派出声势浩大的骑士团，东、西两支大军在大溪谷再度展开厮杀。

大溪谷攻防战

胜利条件	击倒肯拉德
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	11日 AM 08：30
界限时间	16日 AM 06：00
我方Ace人选	玖利欧、娜塔莉娅、瓦蕾莉
宝箱内容	ポ-ション、药草、魔导ロリエル、アグレッサ-、突击ラッパ、ナイトレイヴン、トライシュ-タ-

本关敌方的兵力配置较为极端——尽皆是远程单位，其中尤以远程攻击还带击飞效果的射手最为麻烦，一定要注意己方角色的站位。由于敌方部队的特性，再加上高处的弹射器，一旦我方贸然冲下吊桥，很可能没两分钟就被打成筛子。笔者还是建议带上尽可能多的远程单位，老习惯先以叛骨军神开路，随后我方守在吊桥前向下方的敌人发起猛攻，附带燃烧效果的大范围火属性魔法能够带来稳定的伤害输出，范围杀伤的弓箭在人堆中也能起到很好的效果。本关的战术点基本不需要用到，留着在危急时刻对我方单位进行回复即可。在一阵华丽的远程对轰后，敌方的大部分单位尽皆倒在魔法和箭雨下，最后由肯拉德（コンラッド）率领的枪手小队由于“最适距离”上的尴尬，只能无奈地任玩家鱼肉了。

SCENE-22 大盾を貫く第三の枪

戈尔葛塔，这座给玖利欧留下了痛苦回忆的城砦如今又矗立在了面前，然而兄长的背影却已无处可循。继承了父兄志向的玖利欧将魔枪高举过头，率领着革命军的将士们攻向了城砦，那振奋人心的喊声在山谷间久久回荡……把守城砦的依旧是帝国的头号骑士——罗贝尔托斯，他所率领的骑士团犹如一面坚实的盾牌挡住了众人前进的步伐。

ゴルゴタの决战

胜利条件	击倒罗贝尔托斯
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	20日 AM 09：00
界限时间	27日 AM 06：00
我方Ace人选	玖利欧、阿丽萨、娜塔莉娅
宝箱内容	魔导ロリエル、タイラントアーマー、圣铠メフィレム、アグレッサー、アセイルシールド、マルスの大盾、精灵剑ゼフアーレ

首先要对付的是高处的两门自走炮台，再加上上方的弓箭手会不断射下火箭，火属性的装备是战前所要准备好的。用老方法摧毁两门炮后敌方的骑士部队就会开始行动，其格挡率依旧很高，用肉盾阻挡其脚步后再用魔法给与伤害吧。到了晚上敌方弓箭手就不能用火箭了，此时正是大举反攻的好时机。待罗贝尔托斯只身一人时，他就一步一摔地下来了（汗，帝国第一骑士颜面尽失）。他的近身攻击十分强悍，无视防御力、HP直接减半的效果让人望而生畏，身上的铠甲还能反弹近战伤害。不过其移动力很低，尽量在冰冻生效后从远处发起攻击吧。BOSS血量不多时会咏唱回复系魔法，此时大胆包围上去利用追击攻击迅速将其击倒便可，罗贝尔托斯再强也只是一个人在战斗而已。



SCENE-23 宰相の真意、名誉の战死

英雄里卡尔多曾经说过：“如若我的枪折断了，后面跟上来的第二、第三把枪终会刺破盾牌，将帝国贯穿！”作为“第三把枪”的玖利欧成功击败了帝国的“盾牌”罗贝尔托斯。在伽尔甘蒂亚漫长的历史中，戈尔葛塔砦被人攻陷还实属首次。革命军的将士们气势如虹地向卡纳瓦罗街区进发，然而就在帝国军负隅顽抗之际，一个阴谋正蠢蠢欲动……战败的罗贝尔托斯在返回帝都的路上遭到了伏击，指挥官正是宰相的心腹雷吉娜。危急关头玖利欧等人正好赶到，罗贝尔托斯则趁乱突出了重围。



カンナヴァロの战い

胜利条件	击倒雷吉娜
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	12日 AM 09：30
界限时间	16日 AM 06：00
我方Ace人选	艾丽泽、娜塔莉娅、保罗
宝箱内容	エリクサー、アリコーン、アンブロシア、ヘレティックドレス、ライオンハート、エデンの风、フレースヴェルク

又是兵力组成非常极端的一关，敌方除了前排的两个女猎手外，其他尽皆是魔法系单位。装备方面可以适当强化一下魔防，近战部队则带上击飞类武器，加物防的装备尽皆舍弃以追求较低的WT。由于敌方部队的咏唱速度都很快，隔岸对轰的战术不太现实。左侧桥梁上两个手持真·斩铁剑的女猎手反击率较高，而且行军路线也太过迂回。笔者采取的是从右侧水路进兵的方式，入水前先解放“叛骨军神”,务求击中敌BOSS。之后虽然会引来吸血鬼，但她们没有物防和格挡效果，在白天可以较快的解决。大部分敌人半血以后我方要快速地过河，仅携带少量装备、每次行动以待机结束目的就在于此。待装备有火属性无效防具的强力角色渡河成功后就盯紧雷吉娜猛攻，不要给修女进行回复的机会。由于魔法系角色的物防都很低，再加上击飞攻击可以打断咏唱，只要被我方成功近身后，战局就基本上如同摧枯拉朽一般了。

SCENE-24 欲にまみれた者ほど

凡·德尔·达尔特——意味“延伸向帝都的街道”的城市，平常这里总聚集着大量的商人，街道热闹非凡。然而得知革命军将至后，市民们为避战火，纷纷逃向了帝都。在空旷的街道上迎接革命军的，是一张众人都熟悉的面孔。

ヴァン・デル・ダルト突破战

胜利条件	击倒巴卡斯
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	31日 PM 15：30
界限时间	5日 PM 18：00
我方Ace人选	瓦蕾莉
宝箱内容	エリクサー、アカデミーハット、インテリリボン、エピタピオス、レーヴァテイン、フォーミュラー、破灭のハンマー

初始的位置对于我方较为不利，部队如同身处山谷被两侧的敌人夹击一般。先迅速爬上台阶把挡路的杂兵干掉，随后转身借助台阶的高低差迎战袭来的破坏者，其物理防御力非常高，可以利用燃烧或中毒对其造成持续伤害。敌人的攻击以风属性居多，尤其是BOSS身边的魔女，其风属性魔法的射程为无穷大且带有击飞效果，连锁反应会带来极大的伤害。战前可以根据属性调整一下装备，若是之前购买了提升跳跃力的装备的话，便可以一开始就直接跃上右侧的高台向巴卡斯发起攻击。BOSS的防具能吸收所有魔法攻击，先设法把装备破坏还是利用其他手段攻击就悉听尊便了。

SCENE-25 帝都ダルタニカ

革命军已经做好了攻打帝都达尔塔尼卡的准备，阿丽萨不想再对士兵们隐瞒下去，终于把自己的真实身分公之于众。她表示等到战争结束后，想通过各个民族、不同阶层的人共同努力，让伽尔甘蒂亚帝国焕然一新。然而突然得知真相的士兵们对此并没有表示出兴奋或赞许，这时候挺身而出稳定军心的是玖利欧，高举魔枪、不懈奋战的他在士兵心中早已是新一代的英雄。距离“艾斯帕达虐杀”已经过去了17载，如今玖利欧等人将给雷欧尼卡族人悲惨的历史画上句号，抵抗组织的最后之战即将拉开帷幕……

帝都ダルタニカ攻略战

胜利条件	歼灭敌人
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	20日 AM 11：00
界限时间	25日 AM 06：00
我方Ace人选	玖利欧、娜塔莉娅、瓦蕾莉
宝箱内容	オートエーテル、ロイヤルガード、ナタリアの星弓、スカーレットシザー+1、月风魔剑バルムンク、闪光のグラニエル、落凤の

本关的难点在于房顶的3个枪手，其身上的装备令命中率大幅提升，几乎可以无视“最适距离”而向我方展开攻击。而敌方的大部队也会马不停蹄地攻来，如果原地御敌无异于坐以待毙。首先利用装备和道具“Jmpアンプル”增加我方角色的跳跃力，确保全员都能到3以上，开战后迅速向右侧移动，敌枪手正下方以及我方初始位置右侧的墙脚都是其攻击的盲点，善加利用可以保护好防御较弱的角色。随后就要借助木桶和房檐让我方部队快速爬上高处，并迅速击破3个枪手，此时再回头从上打下。敌方骑士部队的格挡率虽高，但无奈身体沉重都跳不上来。除了魔法师外，只有圣骑的“地煌グランフォール”可以打到高处，不过其必须在HP全满的情况下才能使用，怎么做相信不用我多说了吧。优先解决掉魔法师后，凭借着有利的地形就可以非常安全过关了。

成功压制街道后，远处竟然走来了一个熟悉的身影——拉古纳斯！义兄尚在人间，这比任何事都更让玖利欧开心，然而拉古纳斯竟毫不犹豫地挥起手中的利斧向自己劈来。拉古纳斯大喊着一切都是骗局，这么多年来抵抗组织只是在利用自己，这到底是怎么回事?



ラグナスとの战い

胜利条件	击倒拉古纳斯
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	22日 PM 16：51
界限时间	26日 PM 18：00
我方Ace人选	玖利欧
宝箱内容	魔导ロリエル、メルヘン伪翼、クロノディクト、プロミネンス、ファンネリア、魔性のコメット、虹色アーク+1

玖利欧的位置与大部队分隔开，拉古纳斯的招式非常凶悍，直接冲上去单挑是不明智的；伊扎维丽则身处桥上，不死效果的魔法依旧是她最让人头痛的地方，而且这次还多了一个令不死状态的单位爆炸的招式；三个石巨人位于我方必经之路的侧方，地震波的招式让它们与强力炮台无异。一开场先把主角往后撤，我方部队则向街道对面挺进，如果有手持“破邪の灵剑（效果：不死族即死）”的圣骑士，冲破敌阵会快得多。后方可以留一个装备着“天使リング（效果：不死效果免疫）”的角色吸引伊扎维丽的火力。主角与大部队会合后就立刻对拉古纳斯展开围攻，最大限度地发挥追击作战的效用。拉古纳斯的攻击分为地、风两种属性，威力很强并且有体装备破坏的招式。此战越是迁延日久越对我军不利，一定要速战速决！

原来拉古纳斯已经知道了自己的真实身分——他就是当年那个隐藏在平民地区的皇子！皇帝的格杀令下达后，他被保罗带着逃出王宫，到达了艾斯帕达。随后保罗用魔法把拉古纳斯的记忆封印，里卡尔多则收他作为义子。得知真相后的拉古纳斯认为自己遭到了欺骗，那个待他视如已出的义父不过是在利用自己，为的是有朝一日与帝国决战时他能够成为王牌。战败后的拉古纳斯转身离去，把“拉格维尔”的姓氏以及弟弟玖利欧抛在了寒冷的夜风中。

SCENE-FINAL
遥か古の时代から

成功压制帝都达尔塔尼卡后，革命军由剑奴部队抵挡援兵，玖利欧则率队攻向皇城·海德尔伽尔多。然而在玖利欧脑海中一直挥之不去的，是身负重伤的兄长的背影，如果拉古纳斯所说的一切都是真的，那么抵抗组织“艾斯佩兰萨”所谓的高尚和希望又在哪里呢？达尔塔尼亚人的民族意识根深蒂固，雷欧尼卡人则有强烈的排外意识，从遥远的古代开始，两个民族间的矛盾就一直存在。纵使是如今这支已包围了皇城的革命军，虽然汇聚了来自各地的战士，却仍旧无法消除他们之间的隔阂。难道民族与血缘所形成的鸿沟，真的宽广到无法跨越吗？然而眼前要做的事情惟有一件，要击倒的也只剩一人——帝国宰相·扎伊阿多，一切罪恶的源头。

ハイデルガルド帝城战

胜利条件	击倒扎伊阿多
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	10日 PM 12：00
界限时间	16日 PM 18：00
我方Ace人选	玖利欧、阿丽萨
宝箱内容	エリクサ-、オリハルコン、アクセラレ-タ、睿智のタブレット、ミ-ティア、妖刀夜叉、月风魔剑バルムンク

整备界面时好好去商店挥霍一番吧，尤其加快咏唱速度的オ-バ-ドライヴ是绝对要购入的装备，把主力的武器强化一番后就准备进入最后的大决战！

最终战的地形对于敌方十分有利，前方有格挡率、防御力高的骑士挡住要道口，后方则是弓箭手、弩炮和魔法师的远程攻击。战前整备时尽量配备好提升魔防、地属性的装备，范围回复的书籍和道具也要备齐。开战后不要急着进攻，先向后撤出敌方大炮的火力范围，再依次占领城外的据点。攒足战术槽释放“叛骨军神”之力后，以最快的速度回满己方的HP，城上的敌人会纷纷攻来，其实这倒方便了玩家。残血的单位冲下来后玩家要先控制走位，务求出手便能击破，否则纷至沓来的敌人会令我方的压力越来越大。冲上城楼时扎伊阿多会释放大威力的魔法，注意用紧急迎击系统撤出效果范围，回复魔法也要及时跟上。角色的跳跃力在3以上的话爬楼会快不少，利用好城墙的高度差以及击飞类的招式，也能够事半功倍。最后面对扎伊阿多时，他有很高几率防住近身的物理攻击，包围他后再由远程或魔法单位发起攻击吧，很快最终的胜利便能唾手可得。





FEPILOGUE-SIDE-A
英雄の异名など

当众人到达谒见之间时，沃尔夫甘古三世已经倒在了王座前，王座边的罗贝尔托斯对阿丽萨俯首称臣，并劝谏说必须剿灭“艾斯佩兰萨”的全部乱党。随后骑士沃雷斯率队赶到，城外负责抵御援军的剑奴已尽数阵亡。面对玖利欧的质疑和怒吼，阿丽萨急忙令罗贝尔托斯退兵，但却被娜塔莉娅强行带到了一旁。正当罗贝尔托斯要下达格杀令之时，阿丽萨奋力冲上前来，流着泪请求玖利欧放下武器，如果玖利欧死了，她就永远听不到那个“回答”了。玖利欧放弃了抵抗，因为他不想再战斗，但也不会再相信任何人……

战乱终于告一段落，世人把伽尔甘蒂亚帝国内的这场战争称为“英雄战争”，而把帝国从前任宰相手中拯救出来的“英雄”，则是罗贝尔托斯。抵抗军在最后关头败北，首领玖利欧锒铛入狱，被称作“被拔去牙齿的雷欧尼卡人”——历史的真相就这样被深深掩埋了起来。数日后阿丽萨登基成为新一代女皇，艾斯帕达得到解放，雷欧尼卡人获得了应有的权利，玖利欧等人也得以走出监牢。然而这不过是表象而已，如今帝国的大权已握在了罗贝尔托斯的手中，不同民族间的歧视则依旧存在。少女阿丽萨曾许诺要把帝国变成自由、平等的国家，如今的女皇阿蕾桑德拉却与曾经的理想渐行渐远……

EPILOGUE-SIDE-B
生き方も死に方も

谒见之间前半部分的剧情与A结局相同，这里就不再冗言阐述，情节的分歧点在于玖利欧表示不相信阿丽萨，而是选择了与同伴们夺路而逃。

ダルタニカ逃亡战

胜利条件	从城内逃脱
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	18日 PM 12：00
界限时间	21日 AM 06：00
我方Ace人选	玖利欧
宝箱内容	无

本关罗贝尔托斯身上依旧装着“满状态原地复活”的道具，战前配置的时候适当换一些增加移动的装备，有“Movアンプル”的话也可以带上，武器方面则以有击飞效果的为优先。开战后让玖利欧迅速向后撤，其他两名角色负责留在房间内拖延敌人即可。移动力不满5的话容易被骑士挡住去路，此时就果断采取击飞战术吧。顺利逃到户外后要从上层跃下，注意要往水里跳，直接跳到地上会摔死的……由于不能舍弃同伴独自逃生，此战可以不给另外两名角色带上装备，待他们在房间内被打至战败撤离后，玖利欧就可以从绿色的脱出点离开了。

玖利欧等人成功地逃离帝都，阿丽萨也顺利登上了女皇的宝座。战乱就此告一段落，艾斯帕达得以解放，百姓们也获得了应有的权利。玖利欧仍是下落不明，罗贝尔托斯表示这是他自己选择的生存方式，女皇还是不要再去干涉了，毕竟伽尔甘蒂亚是一个自由的国家。另一方面，瓦蕾莉等共和派的人士还不愿意放弃抵抗，不过她们却始终无法找东山再起的希望，因为曾经那个率领着全军不懈奋战的英雄，已经舍弃了魔枪、不知所踪……



通关继承

看完结局后系统提示存档，标题画面下多出“RENEW GAME”一项，重开游戏可以继承全部的金钱、宝石以及大部分道具装备，角色的等级不会继承，但武器熟练度和特殊能力加成能保留下来。不过在追加的NIGHTMARE难度下，多周目游戏是没有继承要素的。



文 太正之风



Gloria Union
グロリア・ユニオン
Twin fates in blue ocean

S·RPG	荣耀同盟 グロリア・ユニオン		
Atlus	2011年6月23日	日版	1人
6279日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

作为“《同盟》系列”的最新作，本作拥有全新的世界观，虽然剧情不像前作那么厚重，但游戏的系统还是一如既往的庞大繁杂，初上手的玩家一定要耐心地花些时间观看系统教学，慢慢地才能感受到游戏的魅力。本作引入了海盗船、天气等全新要素，在细节方面人性化了不少，影响结局的“声望”更可以很直观地看到，不过由于达成通关后的道具图鉴所花时间较长，二周目时又没有什么继承要素，建议玩家多备份存档。

系统详解

战前准备

角色选择

战斗开始前先要选择本关的出击角色。在此界面下按←键能给人物更换装备，每样道具都有使用的次数限制，在画面右上方以“数字+MAP”表示，每装备着该道具出战一次数字便会减少1，直至最后损毁消失。食物型的道具给角色装备后，战斗中移动过后其便会自动吃下。另外，本作中角色可以自由更换装备了，并不像前作中一旦装备着道具就惟有等其损毁后才能换上新的。按→键可以消耗道具给角色回复士气，根据喜好的差异，相同道具对不同角色的士气回复量有所差异，一般情况下还是建议メダリオン这个专用的士气回复道具。按L键可以查看本关的胜利条件以及天气情况，R键查看地图以及敌我配置情况，根据选择人物顺序的不同，可以改变其在地图上的初始位置。按△键可以查看角色状态，而□键的作用则是任命船长，“海盗船”是本作新引入的系统，不同的角色担任船长时，攻击力、命中率、射程等会有所不同，具体请参看“设施&兵器&海盗船”部分。准备就绪后按○键进入卡片选择界面。

角色能力

角色状态界面下的项目很多，见后图所示：

1.武器种类：不同的武器相互之间有克制关系，具体请参看“攻防相性”部分。

2.同盟阵型：男性的同盟阵型效果范围为×型、女性为＋型，伊塔和姬拉的阵型较为特殊，具体请参看“同盟系统”部分。

3.兵种体积：S为小体积、最大士兵数为8，L为大体积、最大士兵数为4。

4.移动类型：步行是基本的移动方式；水栖可以进入水边地形；骑马可以穿过敌人进行移动；飞行能够无视地形并穿过敌人；转移则是一步消失、一步现身，凭此特点可以穿过1格的障碍。

5.等级&兵种：本作中满级为LV20，不同兵种除了武器差异外，还有各自的特性。

6.士气&经验槽：士气在游戏中相当于角色的HP，一旦士气降到0，角色就会从战场上败退。回复士气的方法有很多：使用道具、卡片必杀、或是角色升级时都会有所回复，而随着同伴数量的增多，没有派上场的角色在下一战开始前也会回复一定量的士气。与敌人战斗无

论胜败都会获得经验值，攒满经验槽后角色就会自动升级。

7.当前装备："あと1map"表示该道具还能在1个关卡中使用，随后就将损毁消失。

8.基本数值：Gen是统率力，与角色受到突击、反击、卡片必杀时的防御力有关；Atk为攻击力，在白刃战时发挥作用；Tec是技术力，影响角色发动突击、反击、卡片必杀时的威力；Luk是运气，当我方Luk≥敌方Luk时，击倒敌人时其身上的装备才会掉落，另外运气还与发动会心攻击的几率有关。大部分卡片必杀技的成功条件都是发动方Tec≥防御方Gen，具体的威力公式参看"卡片一览"表。游戏中以大、小★的方式来表示角色基本能力，在计算攻、防等具体效果时只有大★有效用。而角色升级或装备、食用道具时会增加小★，小★累积满一行后便能转化为1颗大★，因此越到后期能力提升越容易。

9.角色特性：前面有○标志的是有利特性，×标志的则为不利特性，有ADD字样的则表示角色当前装备的附加特性。



卡片选择

确定好出战角色后还要选择本关内使用的卡片，卡片的数据、必杀技类型以及必杀效果等各不相同，可以按下△键查看。每张卡片仅能供我方行动一次，卡片除了在分段式的关卡会自动复原外，使用过的卡片在本关内无法再次选用。本界面下按SELECT键能切换排序方式，可以按照名字、POW、MOV、以及使用频率顺序来进行排列。



卡片资料

卡片是游戏的核心系统之一，各项资料如图所示：

1.ACE类型：我方发起攻击或受到攻击的角色为该次同盟的ACE，同盟ACE所使用的武器与卡片的ACE类型相符，是发动卡片必杀的前提条件，ALL指的是全体武器皆可发动此卡必杀，注意敌方发动必杀时不受ACE类型的限制。

2.卡片威力（POW）：影响战斗胜利后对敌方士气的削减量。每次成功削减敌方的士气，卡片自身的威力都会有所提高，因此玩家不但要认真培养角色的能力，卡片培养也是不容忽视的。

3.移动力（MOV）：关系到选用此卡片的回合我方全体能够移动步数的总和。

4.必杀种类：有释放型和蓄力型两种。在战斗中当必杀槽累积到100%并满足发动条件就能使用必杀，"Keep on Skill"字样的为释放型，按住□键就能发动，必杀槽缓缓减少，当其降至0、玩家松开□键或敌方发动必杀时，释放型必杀的效果会中断；"Charge Skill"字样的为蓄力型，必杀槽在到达100%后玩家需要按住□键蓄力，待蓄力槽攒满时松开，才能发动必杀效果。

5.必杀效果以及威力计算公式。

6.使用条件：除了ACE类型的前提条件外，部分卡片的必杀是特定时段、或特定角色专用的，少数卡片在特定的情况下威力会有所提升。



战斗流程

地形&时间&天气

地图上有不同的地形，不少兵种都有自己的有利、不利地形。利用L键调出的"地形一览"可以查看详情，各图标表示。

☆：擅长在该地形作战；○：该地形对作战无影响；△：不擅长在该地形作战；×：在该地形无法移动；→：只允许通过该地形、而不能在上面停留。另外，部分地形如毒沼、沙漠有强制的效果（限制移动、降低士气等），而部分卡片必杀技对特定地形上的敌人威力会增强。

除了部分时间段固定的战斗外，大部分战斗的时间都会随着回合的进行而逐渐推移，依次有白天（昼间）、傍晚（夕方）、夜晚（夜）3个时间段。部分兵种如枪手、狙击手等拥有对自己有利的时间段，而部分卡片必杀技也只有在指定的时间段才可以发动。

天气是本作新增的要素，分为晴、雨、雾3种。晴天是通常状态，无特殊影响；雨天时武器为铳的单位攻击力会有所下降；雾天时同盟阵型效果会减少1格、且无法展开链接，发动突击时有高几率让敌方陷入短暂的恐慌状态，虽然不像会心一击那样能直接击倒指挥官，但同样会令对方无法反击。天气会随着回合的进行慢慢变化，玩家可以在"胜败条件"界面进行查看，提前制定好战术。

回合进行

每个回合开始前都要先选择一张卡片，用○键选择角色后便可开始移动，当角色临近敌方单位时按下□键就能发动攻击。战斗结束后如果移动力还有剩余，除发起攻击的角色外，其他人仍可移动（萍嘉在攻击后仍可移动），但是每回合只能发动一次攻势。

按下L键可以调出菜单，从上到下依次是：回合结束、全体地图、单位列表、卡片列表、武器种类一览、地形一览、设施一览、教程指南、胜败条件、中断存档。选择"回合结束"便能结束己方回合、将控制权交给对方。

设施&兵器&海盗船

地图上会有诸如集落、都市等设施，当角色进入后会触发一些事件，并有可能得到卡片和道具。虽然大部分设施在夜晚都不会开放，但也有少数量、夜访问同一个设施能得到两种截然不同道具的情况。而根据玩家的声望和角色的不同，访问设施所触发的事件可能有所差异，具体参看攻略部分。

地图兵器包括炮台和投石器两种。前者能在每回合开始时自动对范围内的敌方单位进行地图炮击、造成士气伤害，惟有夜晚的时间段由于视野受阻而无法进行炮击，如果能击倒其边上的炮手，那么炮台也可以为我方所用；后者的效果是当其在攻击方的同盟阵型中时，能在突击前发动援护射击，削减敌方的士兵数，由于是无视兵种直接减1的，因此对大体积的兵种格外有效，不过在受到攻击时，同盟阵型内的投石器不会发挥功效。

海盗船是本作的新要素，拥有地图炮击和援护炮击两种功能，地图炮击的效果类似于炮台，但是要求玩家手动进行发射，支援炮击则与投石器的功能一致。我方角色也可以进入海盗船，借此移动到被河流阻隔的地段。由不同的角色担任船长，海盗船的性能也会有所差异，角色升级后海盗船的攻击力和命中率也会提升。另外随着游戏的进行，也有机会得到更强力的炮台以此来强化炮击威力。主角伊修特由于是强制出战的，因此无法担任船长，下面列出全部同伴的船长特性和加入条件。

角色名	船长特效	加入时机
萍嘉（ピンガ-）	地图炮击后可移动	BF1-1初始加入
露露（ルルウ）	地图炮击偶尔附带麻痹效果	BF1-1过关后加入
艾丽夏（エリ-シヤ）	地图炮击命中率+1	BF1-2中途加入
扎扎兰多（ザザ-ランド）	地图炮击范围+1、射程距离+1	BF2-2中途加入
米涅索塔（ミネソタ）	地图炮击力+1	BF2-2过关后加入
萝可莫可（ロコモコ）	地图炮击偶尔附带燃烧效果	BF3-1初始加入
拉兹贝莉（ラズベリ-）	在夜间也可以进行地图炮击	BF3-2中途加入
菲比（フィ-ビ-）	地图炮击偶尔附带咒缚效果	BF3-4中途加入
尤歌朵拉（ユグドラ）	地图炮击范围+1	BF4-2A过关后加入
冈古（ガング）	地图炮击偶尔附带钝足效果	BF4-2B过关后加入
卡缪鲁（カミュル）	地图炮击射程距离+1	BF5-2中途加入
帕梅拉（パメラ）	地图炮击偶尔附带昏睡效果	BF5-3中途加入
安奴（アンヌ）	地图炮击命中率、炮击力+1	BF5-4过关后加入
伊塔（イ-タ）	地图炮击偶尔附带冒毒效果	BF5-5以击倒敌人的方式过关后加入

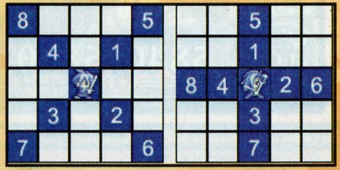
同盟系统

同盟是游戏的核心系统，由于每回合只能发起1次攻势，想要利用这次攻势给敌方最大的伤害，就要运用好同盟效果。

角色的同盟阵型分为两种：男性×型，女性+型。当发起攻势的角色同盟阵型内有其他同伴时，便能结成同盟，在首战过后，阵型效果内的同伴会继续对敌人展开攻击。同盟的意义不仅在于一回合能展开数次战斗，更重要的是，当一方同盟内的角色数多于另一方时，人少一方再次出场的角色就会受到"连战减员"的影响。比如当我方3人的同盟对敌方2人同盟发起攻击，我方第三名角色出场时，敌方再度出场的角色所带的士兵数量会减少，小体积的兵种每次减少1，大体积的兵种每两次减少1。"连战减员"是对付BOSS的不二法门。当然，同盟阵型和连战减员在敌方一侧也同样适用，因此攻击过后一定要根据战况适当调整角色间的站位。

在游戏进入BF4-4后，同盟阵型还会得到强化，即"链接展开"。处在同盟阵型位置上的同伴还能向周围展开1格的有效范围，同样是男×型、女+型，不过每次同盟的最大人数为5人。同盟时发动攻击的优先顺序如图所示，可以简单记成"顺时针由内到外"，展开阵型的优先级最低。

在部分关卡中可以在设施中发现德拉克斯医生，如果道具栏中有特定的"爱の"系列道具的话，访问该处的角色就会发生性别转换，同盟阵型在本关内发生变换，过关后自动还原。伊塔是比较特殊的角色，白天为女性、夜晚为男性，因此同盟阵型也会在相应的时间段自动变换。而敌方角色姬拉的同盟阵型则兼具男性和女性两种，效果范围非常大。



援护&突击&反击

如果阵型范围内有投石器或海盗船，发动攻击的一方会先展开援护射击，强制削减敌方1个士兵。

随后攻击方部队展开突击，突击的威力与己方Tec和敌方的Gen值有关，但有一定的乱数影响。突击时还有一定几率发动会心攻击，将对方的指挥官直接干掉，发动几率与Luk值有关。一旦成功发动会心攻击，敌方士兵会陷入短时间的恐慌状态，不会反击且在之后的战斗中无法使用卡片必杀，如果是我方指挥官被会心攻击干掉，此战甚至无法按←、→键控制战斗。

被攻击的一方在受到突击后会展开反击，其威力同样与己方Tec和对方的Gen值有关。值得注意的是如果指挥官已被会心一击干掉，士兵将陷入短暂的恐慌状态并无法进行反击。武器为铳的兵种发动突击时不会受到反击，但在受到突击时也无法展开反击。

战斗控制

突击和反击过后双方就将进入白刃战，且具有一定的控制性，下面逐一讲解：

1.参与此次同盟攻势的角色头像：表示了攻防双方的交手顺序。

2.本回合所使用的卡片：如果满足必杀发动条件，卡片是以正面显示的，反之则为覆盖表示。

3.我方必杀槽：战斗中按→会进入积极状态（Aggressive），角色的攻防相性提升2个等级，部分兵种的攻击还会附带属性，但必杀槽会不断减少；按←则进入消极状态（Passive），角色的攻防相性下降2级，但必杀槽会不断增长。当必杀槽积累到100%并满足条件就能按□键发动必杀，操作方式根据必杀种类的不同略有差别。

4.敌方必杀槽：其累积方式与我方有所不同，是随着战斗时间的推移不断增加的。共分为3个阶段：1级为普通阶段；2级为RAGE阶段，此时敌方攻防相性提升1级，且部分兵种的攻击强制附带属性；3级为MAX阶段，攻防相性会再升1级，但失去附带属性，如果满足条件同样可以发动卡片的必杀技。

5.士兵数量：大体积兵种最大士兵数为4，小体积兵种最大兵士兵为8（包括指挥官在内）。某一方的士兵数量降为0战斗宣告结束，该方被判负，战后结算时士气会有所削减。

6.角色的攻防相性和武器种类：当一方的攻击开始附加属性后，武器周围会放出光芒。

7.指挥官的HP槽：当一方的士兵数降至1时，该槽才会徐徐减少，降至0时指挥官被击倒。

8.目前影响战局的数值：比如白刃战时为Atk，突击、反击、使用必杀时显示会变成Gen、Tec。

强攻击：战斗中角色间或会使出强攻击（发动时会有一句语音），威力比平时的攻击略高，如果玩家在使用必杀的蓄力阶段被敌方强攻击命中，那么蓄力便会中断，必须再次按下□键重新开始蓄力。



攻防相性

角色间的攻防相性首先由武器种类决定，基本的三角循环关系为“剑克斧、斧克枪、枪克剑”，其他还有铳、杖、块、镰、琴等武器种类，具体相性关系可以参看图示。○表示有利、一表示互角、×表示不利。





战斗中的攻防相性还会有更多的要素影响，比如地形、必杀槽等等。如图所示，具体细分为9个等级，从左到右由绝对有利渐渐转向不利。

异常状态

不少卡片的必杀技带有特殊效果，成功命中后会令对方进入异常状态，下面是各异常状态的效果解释。异常状态除了用恢复卡（リフレッシュメント）的必杀效果可以解除外，数回合后也会自动解除。

状态	效果
冒毒（POISON）	每回合士气下降，防御力低下
咒缚（CURSE）	每回合只能移动1步，攻击力低下
昏睡（SLEEP）	无法移动，战斗时不会抵抗
燃烧（BURN）	每回合士气下降
麻痹（PARALYZE）	无法移动
钝足（SLOW）	每回合只能移动1步
石化（STONE）	无法移动和战斗
火伤（FATAL BURN）	战斗中体力徐徐减少

战后结算

士气伤害

战斗分出胜负后进入战后结算界面，根据获胜一方的剩余兵士数（大体积每个兵16%、小体积每个兵8%）、双方能力差（攻方Atk-守方Gen，每差1颗星10%）、附加奖励（指挥官存活40%、发动会心一击10%、卡片必杀效果等），算出的数值总和乘以地形效果，最后乘上卡片的POW值就是本次攻击给予敌方的士气伤害。成功发动卡片必杀可以得到一定的附加奖励，比如以艾丽夏的连射卡（フューゼレイド）必杀结束战斗可以增加50%，以暗杀卡（ブラッディクロー）的必杀结束战斗则增加40%，卡片必杀效果的附加奖励高低不等，这里就不一一说明了。成功给予敌方士气伤害后，卡片的POW值也会有所增加。当单位的士气降为0便表示被彻底击倒，从地图上撤退消失。如果我方角色从地图上撤退的话，会受到“败退惩罚”，经验槽会全部清空，务必要避免这种情况发生。

过关奖励

达成胜利条件后进入过关结算画面，本关内给敌方造成最多士气伤害的角色会被封为MVP，士气最大值将提升300。另外，如果能在指定回合数以内过关，就能得到速攻奖励（Quick Clear Bonus，下文简称QCB），MVP的某项数值会增加一颗小星。本作与前作不同，每关中MVP提升的能力项目是随机的，因此可以在过关前利用S/L大法反复刷取。战斗中掉落但尚没有被拾取的道具都会在此时统一收取，敌方如有新卡片的话也将有机会为我方所用。





声望影响

声望（FAME）是本作新引入的概念，主要影响第4章的路线——声望为正进入A线、为负进入B线，以及第7章的结局——声望为正进入A结局、声望为负进入B结局、想进入隐藏的C结局需要满足特定条件，其关键性的道具换取顺序如下：鱼拓（BF3-1）→珍鱼の鱼拓（BF3-4）→マンタの鱼拓（BF6-1）→マンタのマント（BF6-5），最后在“マンタのマント”在库的情况下，让主角在BF7-4访问东南角的集落，这样完成BF7-5后就会进入C结局。另外，收魔女帕梅拉的关卡BF5-3要求玩家的声望为负才会出现，收伊塔的BF5-5则要求声望为正。声望受关卡中事件的影响较大，不同的完成方法可能会导致声望向正、负两个方向发展，具体请参看攻略部分。另外，玩家在关卡中的胜负场次也对声望有影响，过关后会统一结算，具体浮动范围为-3～+3。



序

在遥远的古代，有一个依靠世界上存在着的意志之力“维尔”而保持繁荣的国家——尤弗利亚王国。只寄宿在王位继承者身上的强大维尔之力，让尤弗利亚成为了世界顶级的大国，人们也凭借维尔之力构筑起了各式各样的文化。然而一切繁华终有尽时，尤弗利亚王国沉入了海底，八成的世界也被海水所覆盖。在沉入海底前，尤弗利亚王国为了保护本国文化，把庞大的维尔之力封入水晶，封印在了世界各地——这段“水晶传说”至今仍在传诵。

在如今这个八成皆为海水的世界，众多海贼展开了冒险，为了寻找传说的水晶而纷纷出航。在这其中，就有一名以无尽财宝为目标的海贼少年……

剧情攻略

CHAPTER 1 始まりの海

BF1-1 ハジマリの青海と空と君と

萍嘉（ピンガー）和被她称作“大哥”的伊修特（イシュト）正在海岸边寻找古代遗迹——海王神殿，目的是传说中的水晶。同乡贝尔伽斯（ベルガス）突然出现，手中还拿着印有伊修特肖像的通缉令。伊修特完全搞不明白自己为何被通缉，但高达1亿元的悬赏金额已然让他成为了众矢之的。

胜利条件	击倒贝尔伽斯	
败北条件	任意角色战死；卡片耗尽	
出击人数：2	卡片数量：5	QCB回合：6
隐藏道具：1.プロテイモ、2.四叶のクロ–パ–		

每回合开始前都要先选择卡片，然后操控我方单位进行移动，靠近敌人后按下□键便能发动攻击，想要结束回合需按下L键调出菜单。本关的敌方并不会主动移动，由于目前能够使用的只有武器相克系统，因此就多用剑系的伊修特来杀敌吧，“剑→斧→枪→剑”的武器三角互克也是玩家们需要牢记的。不过若想拿到贝尔伽斯身上的道具，必须用Luk跟他一样多的萍嘉做最后一击，如此他在撤退时道具就会掉落，并在过关后自动回收。提醒一下，这种会多次出现的非大众脸敌人身上的装备是循序渐进的，如果玩家不拿到或打坏前一个，他在下一次还会装着同样的道具登场，虽然战斗会相对简单，但对开启道具图鉴较为不利。通过本关后得到卡片ヴァイス。

在击退贝尔伽斯后，伊修特正准备继续搜寻神殿的入口，一个密封舱突然从天而降，从中还走出了一位美丽的少女。名为露露（ルルウ）的她自称是引导者，要把伊修特引向水晶的所在。而据露露所言，伊修特手中的剑就是尤弗利亚的钥匙，这也让热血的主角兴奋不已。



BF1-2 ツンデレの海贼少女

露露告诉众人要到达海王神殿必须乘船前往，然而伊修特停靠在岸边的小船却被突然出现的女海贼击沉。安奴（アンヌ）是夏尔姆海贼团的船长，其目的同样是1亿的赏金。失去船只、无处可逃的伊修特只得应战，手持法杖的露露也加入了战团。

胜利条件	击倒安奴	
败北条件	任意角色战死；卡片耗尽	
出击人数：3	卡片数量：6	QCB回合：12
隐藏道具：1.カラフル真珠、2.海ゴブリンのミルク、3.ピ–チサンダル		

由于本作可以自由替换装备，玩家可以考虑把萍嘉身上有“瞬间蓄力”效果的斧头卸下来留作后用。露露加入的同时也带来了专用卡片コウアレス，本关中战斗控制系统开启，在白刃战中玩家可以通过按←、→键控制角色的战斗，由于必杀技系统还尚未开启，现阶段自然是多按→键强化攻击了。安奴的初始位置是无法靠近的，先把目标转到地图西侧的3名杂兵身上吧。杖系的露露面对斧、枪三系的敌人都有优势，本关不妨多派她攻击。击倒两名敌人后发生剧情，安奴安排的伏兵在东北方出现，战力差上的劣势让战况对伊修特等人越发不利。此时荣耀海贼团的副团长、手持双枪的艾丽夏（エリ–シャ）出现，受父亲之命前来的她向伊修特伸出了援手。艾丽夏带着专用卡片フュ–ゼレイド加入，她的武器是铳，类似于前作中的弓箭，突击时不会受到反击，但受到突击时也无法展开反击。过关后得到卡片レヴァリュ–ション。



在双枪少女的帮助下众人成功击退了安奴，艾丽夏表示她的父亲希望伊修特等人加入荣耀海贼团，成为了通缉犯、失去了船只的伊修特也没有拒绝的理由。

BF1-3
海王神殿

伊修特始终对自己被通缉原因摸不着头脑，艾丽夏给出了一个线索：能够付得起如此高昂赏金的在当今世上只有一个国家——路基亚皇国。该国凭借强大的军事力支配着目前世界上六成的领土，不过通缉的理由至今仍然不明。露露感知着水晶所泄露出来维尔之力，带领众人进入了海王神殿，出现在伊修特面前的，是一个目光凶恶的中年男子——黑牙海贼团的首领、布拉克莫阿（ブラックモア）。他在偷袭了伊修特后大摇大摆地离去，留下贝尔伽斯挡住众人。

胜利条件	击倒贝尔伽斯	
败北条件	任意角色战死；卡片耗尽	
出击人数：4	卡片数量：6	QCB回合：7
隐藏道具：きらきら金货		

本关中同盟系统开启，敌人的实力很弱，根据武器相克安排好阵型，可以快速地削减敌方的士气，而利用“连战减员”以多打少也能让局势越发有利。另外建议玩家们在发动进攻过后调整一下己方站位，像艾丽夏这种在反击战中不利的角色可以考虑拉出阵型范围。

虽然遭到偷袭，但伊修特并未受到致命伤，他脑袋虽然缺根筋，但回复能力却着实令人吃惊。不过更令人吃惊得说不出话来的是露露，肚子饿得不行的她竟然掰下遗迹的石块塞进嘴里，利用其中蕴含着维尔的矿物质补充能量……



BF1-4
黒い牙

众人追寻着布拉克莫阿的脚步，然而后方却突然杀出了黑牙的党羽。伊修特决定不多做纠缠，迅速摆脱追兵冲入遗迹深处。



胜利条件	全员到达旗帜标示处	
败北条件	任意角色战死；卡片耗尽	
出击人数：4	卡片数量：7	QCB回合：15
隐藏道具：海王神殿のカケラ		

第一阶段的战斗，后方的两名海盗有士气保护，是无法打死的。由于本关的速攻回合数是跟后半程连在一起的，因此现阶段还是用高移动力的卡片，让全部角色快速到达指定地点吧。战斗的第二阶段我方身处包围之中，胜利条件变为“击倒贝尔伽斯和安奴”，而卡片的必杀技系统也终于开启。贝尔伽斯、安奴身上分别携带有“航海日志”和“お宝图鉴”，作用是在通关后开启航海记和道具图鉴，一定要拿到（萍嘉的偷盗卡以及提升Luk的幸运卡都是打宝的实用卡片）。一开始建议先集兵击倒东侧的安奴部队，她的革命卡必杀颇为麻烦，我方施放护盾卡（シ-ルドバリア）的必杀能够成功抵御其效果，而西侧的贝尔伽斯部队就相对要容易对付得多了。

伊修特等人虽然获胜，但露露却遭到了手持毒剑的贝尔伽斯的偷袭，伊修特也在布拉克莫阿的狙击下倒地，面对此等不利局面，艾丽夏和萍嘉只得选择了暂时投降。



CHAPTER 2 友暗黒の牢獄で

BF2-1
彷徨う牢獄の中で

伊修特一行被关进了黑牙的牢狱，但区区牢门挡不住“技术出众”的萍嘉，不过逃狱很快就被发现，离开前必须先救出被单独关押起来的露露。

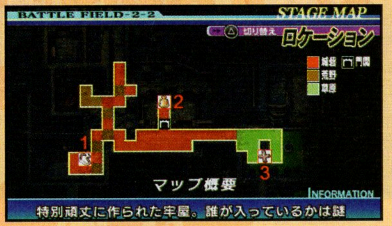
胜利条件	击倒看守、救出露露	
败北条件	任意角色战死；卡片耗尽	
出击人数：3	卡片数量：8	QCB回合：11
隐藏道具：1.トラップ、2.锖びた锁		

敌兵的能力不强，不过护盾卡的必杀比较麻烦，玩家同样可以使用护盾卡，并采取后发必杀的方式，这样可以令对方的必杀槽瞬间清空。击倒3名看守后触发剧情，露露顺利获救，艾丽夏也从看守口中问出了其父的所在。正当众人准备前去救援时，一个手持糖果的小萝莉出现，名叫“萝可莫可（ロコモコ）”的她在寻找着某个叫“辛弗尼亚（シンフォニア）”的东西，不过小小的误会却让她大为恼怒、召唤出了石巨人。第二阶段的目的是“击退萝可莫可”，她手下的石巨人不具有同盟阵型，不妨用武器占优的露露主攻，想拿到卡片ア-スクウェイク必须把石巨人部队尽数击退。萝可莫可的攻击力不高，不过高Tec所带来的必杀技伤害较大，建议先盗取她身上“连战减员无效”的装备后再一拥而上，获胜后得到卡片メイクド-ル。



BF2-2
大海の霸者

虽然发生了一个小插曲，但为了救出艾丽夏的父亲，伊修特一行还是继续深入虎穴。在黑牙基地的深处，一位强壮的男子正在等待着众人的到来。



胜利条件	从牢房中救出艾丽夏的父亲	
败北条件	任意角色战死；卡片耗尽	
出击人数：4	卡片数量：8	QCB回合：19
隐藏道具：1.目隐しの布、2.金のとっくり、3.ほころびたロザリオ		

本关中敌人的卡片必杀附带麻痹效果，除了尽量用高Gen的角色抵御其必杀攻击外，护盾卡也可以抵消攻击、恢复卡（リフレッシュメント）则能够解除异常状态。击倒西南角的敌队长后自动得到牢屋のカギ，此时再走到牢房门前就能开门救出扎扎兰多（ザザ-ランド）。荣耀海贼团的船长在加入后带来了卡片ドレッドノ-ト，安奴率领的追兵则从西北方赶来，第二阶段利用狭长的地形打好阻击战并不困难。击退安奴后露露肚子又饿了，正当她准备吃下扎扎兰多给的矿石时，一个持枪男子大吼着冲了出来，米涅索塔（ミネソタ）是一名考古学者，极度痛恨破坏古代遗迹的行为，第三阶段战斗的目标就是将其击倒。枪系的三名敌人被我方完克，因此没有太大的难度。敌方水手身上的“爱の绍介状”是有特殊功效的有趣道具，而米涅索塔身上的装备是不会掉落的，纵使不用偷盗卡偷取，他在下一关加入时也会自带该装备，战后会加入我方的角色皆有此特性。过关后获得卡片サンダ-ボルト和セルヴェイション。

BF2-3

昨日の敌は今日の…

解开误会后，米涅索塔爽快地带领众人逃离此险地，然而贝尔伽斯再度挡在了前面，伊修特接受了这位老对手提出的挑战。

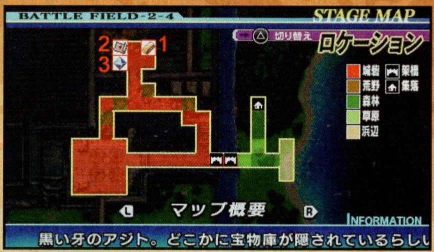
胜利条件	击倒贝尔伽斯	
败北条件	任意角色战死；卡片耗尽	
出击人数4	卡片数量：11	QCB回合：12
隐藏道具：无		

初始的战场非常狭小，没有太多的回旋余地，摆好阵型从正面强攻即可。惨败的贝尔伽斯仍不服输，突然出现的布拉克莫阿却从背后将其一剑砍倒，认清了头领真面目的贝尔伽斯告诉伊修特北面是宝物库，随后惨死在剑下。第二阶段的目标是“全员到达旗帜标示处”，敌方主将有士气保护，不过其他杂兵皆可消灭，不追求QCB的话不妨多赚取一些经验。由于北侧会有两名枪兵过来包夹，要提前派斧系角色挡在路口，以免去路被截断。变心卡（マインドチェンジ）的使用前提条件是敌我双方的性别一致，因此本关我方若是派上大量女性角色的话，对方的必杀就无所作为了。

BF2-4

脱狱！！荣光の海へ

到达海岸边后，荣耀海贼团的船员们正在这里接应，只要乘船出航黑牙也就奈何不了众人了，但伊修特却一声不吭地转身杀了回去，只因为贝尔伽斯的遗言。



胜利条件	伊修特到达宝物库	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：10	QCB回合：14
隐藏道具：1.金块、2.宝の地图、3.贤者の石		

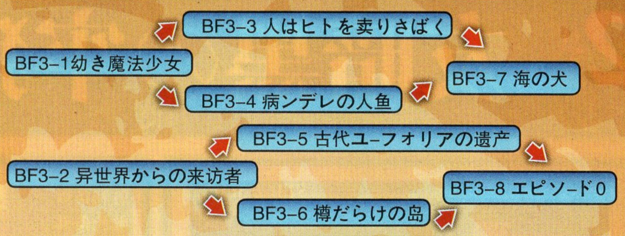
我方初始位置北侧的集落有特殊功能，只要道具库中有“爱の绍介状”，德拉克斯医生（Dr.デラックス）就会让拜访该处的角色发生性别转换，同盟阵型会在本关内发生变换，不过外貌不会改变……一开始伊修特只身在前线，一定要尽快让我方的大部队跟上进行支援。会合后派一人挡住布拉克莫阿（他依旧有士气保护），其他人随同主角向西北方进军。伊修特到达宝物库后就会找到之前在海王神殿被夺走的水晶，剧情中主角解放了水晶后得到水之遗迹卡タイダルウェイブ。第二阶段战斗的目标是“击倒布拉克莫阿”，主角专用卡的必杀效果十分强劲，我方刚才攻入西北的部队直接掉转矛头向西南发起进攻即可。过关后得到卡片マインドチェンジ。

扎扎兰多的真正目的是为了阻止路基亚皇国的邪恶计划：借维尔之力支配全世界。该计划需要有尤弗利亚的钥匙——伊修特手中的宝剑、以及作为“指路罗盘”的露露，伊修特被路基亚皇宫通缉的原因也终于揭晓。感觉到自己的弱小的主角也正式加入荣耀海贼团，称扎扎兰多为“老爹”，并决心在他的培养下变得更强！

CHAPTER 3 磨かれる刃 纺がれる绊

本章进入自由模式，玩家可以自主选择关卡，自由关卡的开启关系如图所示，通过任意5个自由关卡后强制进入BF3－9。不同的关卡难度不同，其中可以触发的事件对海贼团的“声望（FAME）”影响也有所差异。声望将会左右第4章的路线以及最终结局，玩家们一定要慎重选择。另外，本章中也会开启海盗船系统。

关卡关系图



BF3-1

幼き魔法少女

地点：フネスト岛	难易度：★

能够使用魔法的是极少数的一部分人，魔法师在各地都是被竞相争夺的人才，而在这座岛上也有一位能够使用魔法的少女……在荣耀海贼团的船只靠岸后，伊修特等人见到了曾有过一面之缘的萝可莫可，而她正被一群不明身分的人追赶，众人自然不会见死不救。



胜利条件	击倒袭击萝可莫可的恶人	
败北条件	伊修特或萝可莫可战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：8	QCB回合：6
隐藏道具：1.タイヤキ、2.ゴ-ルデンスピア（用金块换取）、3.シスタ-の花束（声望为正）、4.卡片マントラップ（声望为正）、5.鱼拓（访问2次）、6.ロ-ブ		

萝可莫可加入还带来了卡片メテオ，本关的目的是击倒地图东北的武装商人，敌人的平均实力并不强。但是由于速攻回合限制非常短，想拿到的话必须第一时间就迅速向东挺进。不过本关隐藏的道具众多，与QCB奖励二者不可兼得，建议一周目的时候还是以收集道具为主吧！成功拿到タイヤキ和卡片マントラップ的话，玩家的声望会各提升16，但如果玩家的声望为负值，访问集落不但无法得到シスタ-の花束和卡片，反而还会被轰出来并导致声望各减少16。另外，本关的时间会随着回合数的进行而推移，敌方的卡片必杀只在夜晚才能使用，利用这点可以有效地限制其发挥。顺利过关后得到卡片ブラッディクロ-。

BF3-2

异世界からの来访者

地点：ヴィルレント岛	难易度：★★

荣耀海贼团登上了一座不起眼的小岛，因为这里溢出的维尔之力非常浓厚，甚至影响到了露露的判断。在瘴气浓厚的毒沼前，背后有一对翅膀、穿着奇异服装的少女从天而降。拉兹贝莉（ラズベリ-）自称来自黄泉之国，隶属于恶魔局死人管理部罪人科，还要以协助逃走罪将伊修特一行逮捕。



胜利条件	击倒迷之少女	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：4	卡片数量：8	QCB回合：8
隐藏道具：1.ボロ布、2.オ-ガニウム		

本关大部分区域皆是紫色的毒沼，步行角色在上面每次只能移动1格，且每回合会受到士气伤害，如果装备着“海蛇の长靴”可以免除此影响，当然、非必要的情况下还是不要轻易进入毒沼地形。骷髅兵并不能展开同盟，先将它们击倒后再攻击落单的拉兹贝莉吧。击倒拉兹贝莉后解开了误会，获得卡片クル-シフィクション后她也加入队伍。第二阶段要对付逃犯——罗冈（ロ-ガン），他并不像普通骷髅兵那样无法展开同盟阵型，而且能力不弱。敌方的卡片必杀附带中毒效果，站在毒沼地形上开战一定要速战速决，或者利用飞行系的拉兹贝莉来展开同盟。本关后半程的时间是会推移的，到了白天普通骷髅兵便会陷入沉睡、任我方鱼肉。最后提醒一下，由于拉兹贝莉是恶魔族，访问集落有时无法提升声望，而进入教会类设施时甚至还会降低声望，玩家一定要注意。

BF3-3

人はヒトを卖りさばく

地点：インフェリア岛　难易度：★★

在广阔的世界上有着各种各样的风俗习惯，其中不少为外人所无法理解。当荣耀海贼团在小岛靠岸后看见了残酷的一幕：该村的长老为了平息即将到来的海啸，正要把一位少女做祭品献给大海。

胜利条件	中止无意义的仪式
败北条件	任意角色战死；卡片耗尽

出击人数：5　卡片数量：8　QCB回合：8

隐藏道具：1.バナナンの实、2.ペロペロキャンディ、3.虫カゴ（用ドラップ换取）、4.卡片ロックフォ－ル、5.シ－ラカンスの骨、6.オ－ガブレ－ド（用オ－ガニウム换取）

本关比较特殊，一开始的敌人并不会主动出击，直接击倒装备着“禁忌のロザリオ”的水手虽然可以过关并获得卡片サンクチュアリ（以后也还有机会得到），但声望会下降30点。访问西南端的集落能触发剧情，战斗会进入第二阶段，胜利条件变更为“击倒幕后的黑牙”。地图东南角有敌人的伏兵，其船只同样能使用地图和援护两种炮击。敌方剑士能够使用破坏道具的卡片必杀，不想白白损失装备的话还是利用护盾卡或高Gen的角色抵挡这一击吧。若是想拿到东南孤岛上海贼身上的装备，需要让我方角色进入海盗船，利用船只的移动特性才能靠近其身边。用第二种方法完成本关的话，声望能够大幅提升30点，成功打造出“オ－ガブレ－ド”也能提高16点声望。



BF3-4

病ンデレの人鱼

地点：インパット岛　难易度：★★★

荣耀海贼团在海上突然遭到了众多海盗船的包围，人鱼少女菲比（フィ－ピ－）率领着族人杀出。数百年前，香缇艾的人鱼女王拒绝了路基亚皇国的求婚后，两国间的战争就持续至今，曾经的“丽水都市”充斥着腐烂的尸体和建筑物的残骸，如今已被世人称为“腐海都市”。虽然这是事实，但自己的故乡受到侮辱还是让菲比大为恼怒。



胜利条件	击倒菲比
败北条件	任意角色战死；卡片耗尽

出击人数：4　卡片数量：8　QCB回合：12

隐藏道具：1.ホタテの王样（白天访问）/珍鱼の鱼拓（夜晚用鱼拓换取）、2.トゲトゲトラフグ、3.スウィ－トベリ－、4.カラフル真珠の腕轮（用カラフル真珠换取）、5.漂流日记

由于海盗船的包围，周遭的几个岛屿在开始时是无法前往的。先专心对付人鱼，她们的卡片必杀能够让水面结冰，这样步行角色就能从水面上通过了，但是船只的移动就会受到限制，一旦到白天太阳出来后，冰面就会融化，站在上面的角色会直接撤退，一定要多加小心！击退菲比后战斗进入第二阶段，幕后的黑牙成员登场，菲比只是被他们利用了。

获得卡片ブリザ－ド的同时菲比加入，胜利条件则变为“击倒黑牙”。由于我方暴露在敌方海盗船的炮火之下，一定要第一时间把东南角的支部船长干掉，这样全部的海盗船就会撤退。敌方的卡片是护盾，因此仍可以采用后发护盾必杀的技巧令。另外本关可以在东南角的研究所找德拉克斯医生用“爱の结晶”改变阵型。如果已经拿到“シスタ－の花束”，本关开战前道具栏中就会自动追加“真っ白な珍しい蝶”。

BF3-5

古代ユ－フォリアの遗产

地点：クラッスイチスタ岛　难易度：★★

由于露露的肚子又饿了、无法判明水晶的方位，荣耀海贼团到达了一个保存着尤弗利亚遗迹碎片的岛屿，然而此处的村庄正在受到黑牙成员的攻击。

胜利条件	获得宝物库内的宝物
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽

出击人数：5　卡片数量：8　QCB回合：10

隐藏道具：1.ダウジングロッド、2.卡片フレイム（男性访问）/卡片サンドスト－ム（女性访问）、3.シルバ－バッジ、4.きれいな指轮、5.薄汚れたペンダント、6.レ－スのハンカチ、7.船乘りのオキテ1卷

本关有两种完成方法，如果第一阶段无视东北角的敌人，直接向下到达旗帜位置，地图西南和东南会出现大量斧系敌人，包括前一阶段装备着“キャッツアイ”的海贼也会再次登场。胜利条件变成“击破敌人守护宝物”，由于敌方兵种的武器配置单一，非常容易对付。另外本关时间段固定在夜晚，与BOSS交战时建议先偷取他效果为“擅长在夜间战斗”的装备。不过这种打法会导致声望值下降30。

第一阶段靠近敌人的话同样会触发剧情，后半程的战斗敌人集中在东北角且兵种较杂，除了要适当后撤以免受到围攻外，地图上散落着的道具也不要忘了回收，用这种方式过关的话声望会增加30。而东南角的最古都市由米涅索塔访问的话，还可以提升16点声望。



BF3-6

樽だらけの岛

地点：ボルドレ－ゼ岛　难易度：★

在海上航行的开支非常巨大，经费渐渐不足的荣耀海贼团只得靠岸。在这座遍地尽是木桶的小岛上，据说蕴藏着大量的财宝，不料等待众人的却是张牙舞爪的骸骨。

胜利条件	寻找木桶中沉睡的财宝
败北条件	伊修特或艾丽夏战死；卡片耗尽

出击人数：5　卡片数量：10　QCB回合：12

隐藏道具：1.マ－メイドフィン（女性访问）、2.船乘りのオキテ2卷、3.ミスティ－コ－ト、4.船乘りのオキテ3卷、5.クリスタル、6.海神のサンダル、7.ワ－プシュ－ズ、8.卡片アイヴィウィップ

本关的重点是寻宝，因此移动力是战前选择卡片的重要因素。一开始的3个骷髅不足为惧，安奴也不会发起进攻。西南孤岛要利用海盗船才能靠近，女性访问该集落方能获得道具，还可以令声望提升16点。移动到东侧的旗帜处后触发剧情，地图展开的同时周围出现3只骷髅。此时只要抢先到达不远的旗帜处获得クリスタル即可过关。



BF3-7

海の犬

地点：アクアバウビ－チ　难易度：★★★

海哥布林的习性是收集发光物，因此其巢穴常常暗藏着宝藏。当荣耀海贼团靠岸时，岛上的海哥布林正在受到守护海洋生态平衡的组织——“海之犬”的围攻。

胜利条件	解救海哥布林
败北条件	伊修特或艾丽夏战死；卡片耗尽

出击人数：5　卡片数量：8　QCB回合：12

隐藏道具：1.ウミヘビ、2.タマゴのカラ、3.モヴモヴの实

敌方的卡片必杀惟有担任ACE的角色才能使用，因此结成同盟后的第一战一定要用强力角色迅速将其击溃，这样ACE防护卡就无法发挥功效了。新出现的敌兵——飞行系的狮鹫害怕枪手以及冷气攻击，艾丽夏和菲比能够对其造成有效的杀伤。击倒敌方队长或与海哥布林相邻，战斗便会进入下一阶段。由于败北条件中追加了“敌方与海哥布林邻接”，因此要小心对方能够无视单位和地形飞行的狮鹫兵，不过其卡片移动力只有4格，积极挺进挡住其行进路线就可以确保身后的海哥布林无恙了。东北的集落中依然可以用本关中敌人身上的“爱のロケット”改变同盟阵型，过关后得到卡片エ－スガ－ド。



BF3-8

エピソード0

地点：コームネ岛	难易度：★

这座普通的小岛对于艾丽夏来说却有特殊的含义，因为这里是她初次上阵的地方，.当时的敌人正是黑牙的布拉克莫阿……

胜利条件	顶住黑牙的猛攻	
败北条件	扎扎兰多战死；卡片耗尽	
出击人数：2	卡片数量：5	QCB回合：6
隐藏道具：无		

本关的战斗是艾丽夏的回忆，出战的两名角色固定。初始阶段扎扎兰多位于敌人的包围圈中，而且周围都是剑士。这里推荐用护盾、变心等持久性出色的卡片进行防守，只要撑过第二回合战斗就会进入下一阶段。艾丽夏从地图东北出现，炮击过后敌人的大部队尽皆溃散，此时的目标是“击倒布拉克莫阿”。虽然只剩BOSS一人，但由于无法事先偷掉其装备，只好用角色的专用卡硬碰硬了，艾丽夏不会受到反击的特性也可以多利用。感觉吃力的话可以在战前利用装备强化我方两名角色的能力。

BF3-9

黒の終止符

胜利条件	击溃黑牙	
败北条件	伊修特或扎扎兰多战死；卡片耗尽	
出击人数：6	卡片数量：14	QCB回合：23
隐藏道具：1.ロストマテリアル（需装备宝の地图）、2.绢织りの头巾（用きらきら金货换取）、3.钢の炮台（白天访问）/ミラ-ジュコ-ト（夜晚访问）、4.北海熊の毛皮、5.海贼のカバン		

本关的天气是雨，武器为铳的艾丽夏的威力会大打折扣。开战后萍嘉会暂时离开，地图四周的大炮会对射程范围内（红色区域表示）的单位造成士气伤害，惟有夜间可以避免。一开始建议用强力卡片和男性的×型阵型结成同盟并尽快突围，避免在炮击或毒沼的影响下受到过多的士气伤害。只要击倒东北侧的海盗战斗就会进入下一阶段，萍嘉冲上了山崖，炮击手交给萍嘉解决即可，她们在雨天非常被动，击倒最初的一名后她们全员都会阵亡，而大炮也可以为我方所用。随后再把注意力放到主战场，向最后的一拨敌人发起攻击时建议从西侧进军，这样可以利用到投石器，其在同盟阵型中的话可以在战前给对方造成1的固定伤害。死守城砦的布拉克莫阿非常难缠，玩家要尽量在同盟时聚集足够多的人数，用人海战术对其展开围攻。

在瓢泼大雨中，荣耀海贼团登上了一座小岛，露露清晰地感受到了水晶散发的维尔之力。然而出乎众人意料的是，这里竟然是黑牙的根据地，布拉克莫阿早已布下重重埋伏。



随着布拉克莫阿的溃败，黑牙组织也就此土崩瓦解。随后伊修特从布拉克莫阿的口中得到了重要的情报：露露的水之卡是古代兵器的钥匙。而正当他要说出委托人的名字时却遭到了狙击，远处负责灭口的少年长相酷似伊修特，而他所用的是火之卡，能够解开水晶之力的竟然还有其他人！随后扎扎兰多说出的真相令人震惊：那位少年阿修雷（アシュレイ）是路基亚皇国的新任皇帝，还是伊修特的双胞胎哥哥！

CHAPTER 4 风は出会い 大地は战う

BF4-1

皇国の旗印

黑牙的首领遭到路基亚国王射杀，“尤弗利亚计划”的推行比扎扎兰多预想的还要迅速。而当荣耀海贼团扬帆出航时，海面上出现了巨大的舰影，其上飘扬着的是路基亚皇国的旗帜。敌人是被称为“皇国最强之枪和盾”的骑士团第一、三队队长。



胜利条件	击退皇国军的两位将军	
败北条件	伊修特或扎扎兰多战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：8	QCB回合：16
隐藏道具：1.南国フル-ツ、2.海ドゼウ、3.ピンに入った手纸		

本关的天气是会随着时间的推移慢慢变化的，在查看胜利条件界面的右上角可以看到。敌方两名主将的能力不弱，梅拉妮（メラニ-）部队使用的是革命卡，伽尔姆（ガルム）方面则是骑士专用的战车卡。梅拉妮率领的女武神部队会主动攻过来，北侧的伽尔姆部队则是原地待命。

笔者采取的打法是第一回合全员登船，随后向北航行、利用扎扎兰多的专用卡片突袭骑士部队，这样可以避免在敌方军舰的炮击支援的不利局面下与女武神部队交手。伽尔姆的基本能力虽高，但不能使用必杀技，只要我方利用好援护炮击和卡片技能，与其交手的赢面会很大。在梅拉妮部队赶来前击溃伽尔姆，后面的战斗就会轻松很多了。对于革命卡，除了用常规的护盾卡防御外，露露和米涅索塔专用的卡片也可以起到很好的克制效果。东北角的是用“爱の指轮”改变阵型范围的集落。过关后得到卡片チャリオット，如果玩家的声望为正，随后会进入A路线——风神之道；如果为负值，则进入B路线——大地之枪。

BF4-2A

黄金を缠う破坏者

经过奋战，荣耀海贼团突破了路基亚皇国海军的包围，打通了前往遗迹的航路。而在伊修特所选择的“风神之道”上，手持大型火器的赏金猎人——尤歌朵拉（ユグドラ）在此等候多时。

胜利条件	击倒尤歌朵拉	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：8	QCB回合：8
隐藏道具：1.流星の炮台（用钢の炮台换取）、2.风神の道のカケラ		

本关的难度不高，敌方主力部队的站位较为密集，用扎扎兰多当船长并换取流星炮台后，可以对她们造成有效的杀伤，待其自动靠近后再用我方部队以逸待劳，将其一一击杀。随后利用夜间下雨且对方无法炮击的情况强攻尤歌朵拉率领的枪手部队，很快就能获胜。不过若是想拿到东侧小岛上魔女的装备，必须利用高移动的卡片让角色乘船过去发起进攻。获胜后得到卡片サンクチュアリ，伊修特说出了自己被通缉的原因后，尤歌朵拉也自愿加入提供帮助（其实主要原因是钱用完了）。



BF4-2B

ガガガガンガ！！

从皇国最强之枪与盾的包围下突破后，荣耀海贼团选择了“大地之枪”的航线。然而在长时间的航行后，船上储备着的食物已几乎耗尽，伊修特只得尝试钓鱼以解燃眉之急，不料鱼钩却钓起了一个诡异的家伙……

胜利条件	令冈古停止暴走	
败北条件	伊修特或露露战死；冈古被破坏；卡片耗尽	
出击人数：3	卡片数量：6	QCB回合：2
隐藏道具：大地の枪のカケラ		

本关的目的是把机器人冈古（ガング）的士气下降至1～2000的范围内，敌人只有一个，而且是受到突击时无法反击的铳系单位，选择强力卡片的话一回合就可以达成目标，注意不要杀得太狠把冈古打爆。地图最上方隐藏着一个道具，可以考虑派武器不利的露露乘船过去拿取。冈古从暴走中恢复后就会加入队伍，它是被侵略者从遗迹中扔出来的，附近的遗迹只有一个——土之遗迹、大地之枪。

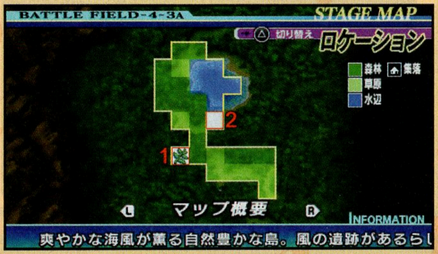


BF4-3A
风の吹き抜ける道

在子弹都会被吹落的强风中，荣耀海贼团解开了与尤歌朵拉间的误会，并一同踏入了风之遗迹、风神之道。艾丽夏突然遭到假露露的偷袭，紫发男子阿玖（アジョー）随后登场，机器人一般的假露露被他称作“露露Mk-2”，露露则被叫做“未完成的原型”，这到底是怎么回事？

胜利条件	击退谜之二人组	
败北条件	伊修特或露露战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：10	QCB回合：12
隐藏道具：1.愈しのハーブ、2.■■■■■■（用ロストマテリアル+贤者の石换取）		

本关会出现雾天，在起雾时同盟阵型的效果会减少1格，突击时有高几率令对方陷入短暂的恐慌状态，而在进入白刃战后也不会用数字显示敌我双方的士兵数量，只能凭战斗画面中的数量判断。敌方魔女部队的卡片效果能够抵御我方的攻击型必杀，巫师部队的卡片技能则是“狂风攻击+随机异常状态”、阿玖专用，在他高Tec的辅助下非常难缠，除了用护盾卡抵御关键性的必杀攻击外，露露的专用卡或者神圣属性的攻击卡也有不错的效果。其实大雾的天气可以说是一把双刃剑，在雾天发起进攻，并适当S/L一下的话，可以很快地消减敌方的士气。另外本关祠堂中换取的“■■■■■■”很有特点，随着游戏的进行“■”会慢慢变成一个个的文字，到了BF7-1会全部变成文字，且有可能出现两种情况，能否变成强力道具就看玩家的运气了。过关时得到卡片マジックシールド。



BF4-3B
大地に刺さる枪

土之遗迹所在的岛屿形状犹如锋利的长枪，正当众人寻找遗迹的入口时，一个与露露长相神似的机械人却向艾丽夏发起了攻击，随后出现的紫发研究员阿玖将其称为“露露Mk-2”，并开始向荣耀海贼团展开攻击。

胜利条件	击退谜之二人组	
败北条件	伊修特或露露战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：10	QCB回合：12
隐藏道具：1.魔水晶、2.■■■■■■（用ロストマテリアル+贤者の石换取）		

本关敌方的兵种配置、卡片情况与4-3A基本相同，面对大量的杖系敌人，我方选择铳系单位会占据相当的优势。而本关同样有雾天，具体特点和打法就不再重复了。神秘道具“■■■■■■”在本关同样可以换到，类似的还有碎片（カケラ）类道具，这点要比前作厚道不少。



BF4-4A
海风は时に冷たく

当众人到达遗迹内部时，风之卡片已经被敌人拿在了手中。雷巴雷吉商团的女团长——托蕾西（トレイシー），这个外表看上去柔弱不堪的女子，当初在港口狙击萝可莫可的就是她，而她更是将身为人类的萍嘉改造成兽人的罪魁祸首！

胜利条件	击倒托蕾西	
败北条件	伊修特或萍嘉战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：12	QCB回合：18
隐藏道具：无		

战前得到的卡片タイラント是萍嘉专用的必杀卡，作用有些类似前作中炎帝的专用卡，不过有昏睡的副作用。托蕾西率领的枪手部队不会主动进攻，第二回合地图东、西两侧会出现援军，建议先专心对付我方右侧出现的阿玖。此时阵型效果会得到强化，出现“链接展开”系统，当然这对敌方也有效。阿玖的卡片必杀依旧非常麻烦，一旦被附加了异常状态也要尽量在解决巫师部队的同时进行恢复，因为安奴率领的女武神部队很快就会杀过来。击退安奴后剩余的武装商人部队不难对付，麻烦的是BOSS，托蕾西双眼的颜色不同，这也让她能轮换使用两枚卡片：恢复卡的作用玩家们很熟悉了，而美杜莎之眼卡会让我方变成石化状态，一旦命中就直接判负，但士气不会受损，除了挑她不是美杜莎之眼卡的回合进攻外，也可以靠护盾卡和前一关得到的魔法盾卡做出防御。另外托蕾西身上有在通关后开启卡片事典的“古代の魔导书”，一定要拿到，过关时还可以得到卡片メヂューサアイ。

当年，身为孤儿的萍嘉被托蕾西用炼金术合成了兽人，然而在得知世界上本来就存在着兽人族后，萍嘉就遭到了丢弃。对萍嘉做出如此残酷的事，众人自然不会轻易放过她，随即驾船追了出去。

BF4-4B
绿风は时に冷たく

虽然击倒了阿玖与露露Mk-2，但土之遗迹内的卡片已被夺走。由于使用遗迹的卡片需要消耗大量的维尔，托蕾西并不具有这种能力，但她口中那句“遗迹的卡片惟有古代尤弗利亚的末裔才能使用”也引起了伊修特的怀疑。

胜利条件	击倒托蕾西	
败北条件	伊修特或萍嘉战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：12	QCB回合：24
隐藏道具：无		

本关的情节与A路线基本一致，第2回合敌方的援军依旧是从东、西两侧杀出，离我方的初始位置有一定距离，这里的打法依旧是集中火力干掉一侧的援军，然后以逸待劳击溃另一边，最后对付不会主动出击的托蕾西部队。本关的QCB限制略为宽松，细节方面可以参考A路线的攻略。

CHAPTER 5 真实は白波の如く

BF5-1A
思いがけぬ再会

地点：カンニスタ岛	难易度：★★★

露露从天而降、与伊修特相遇已经过去了数月的时光，主角已经从一个籍籍无名的小海贼成长成为出色的海上男儿，并向强大的路基亚皇国发起了挑战。正当伊修特鼓舞同伴之时，一个熟悉的声音从远处传来……



关卡关系图

- BF5-1 思いがけぬ再会
  - → BF5-3 海贼モノといえば幽灵船（声望为负出现）
  - → BF5-6 腐海を照らす光
  - → BF5-8 ゴーストアイランド
- BF5-2 金发の美少年现る！
  - → BF5-4 夏のバカンス！水着祭り！
  - → BF5-5 さすらいの吟游诗人（声望为正出现）
- （左侧关卡完成任意2关）→ BF5-7 反皇国の旗印

本章再次进入自由关卡模式，完成任意5关后强制进入BF5-9。以上是自由关卡的开启关系图，根据玩家在第4章的路线，BF5-1会略有不同。

胜利条件	击退贝尔伽斯海贼团	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：7	QCB回合：10
隐藏道具：大地の枪のカケラ		

敌方的兵种比较繁杂、不过能力值一般，建议第一回合就选择POW值高的卡片，配合援护炮击速杀掉桥右侧的大批敌人，尤其是Tec较高的单位，这样才能减少敌方攻击回合的士气损伤。敌方队长身上的装备效果是“单挑必胜”，露露的专用卡和革命卡都会被克制，因此一定要避免出现一对一的情况。过关后得到卡片グラヴィティカオス。

BF5-1B
思いがけぬ再会

地点：カンニスタ岛　难易度：★★★

为了夺回卡片，众人驾驶着荣耀号紧追托蕾西。伊修特趁机整理了一下混乱的思绪：自己突然成为通缉犯、少女露露从天而降并帮助自己寻找水晶、加入荣耀海贼团与强大的路基亚皇国对抗、皇国的现任皇帝是自己的双生哥哥……事情的展开犹如梦境一般难以捉摸，然而更不可思议的是，死去的贝尔伽斯竟又出现在了自己面前。

胜利条件	击退贝尔伽斯海贼团	
败北条件	任意角色战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：7	QCB回合：10
隐藏道具：1.流星の炮台（用钢の炮台换取）、2.风神の道のカケラ		

A、B路线的BF5-1剧情虽相同，但地图有所差异，东侧有两只狮鹫骑士，注意不要较弱的单位受到她们的偷袭。其他的打法与A路线没有区别，过关前不要忘了去西侧的集落强化炮台。



BF5-2
金发の美少年现る！

地点：パノラミカ半岛　难易度：★★★

正当荣耀海贼团紧追托蕾西时，路基亚皇国的部队出现——骑士卡缪鲁（カミュル）虽然还是一个新兵，不过满腔热血的他已经荣升骑士团第三队队长，此时正士气高昂地向海贼团发起挑战。



胜利条件	击退卡缪鲁	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：8	QCB回合：18
隐藏道具：1.海蛇のランサ-（用オタテの王样换取）、2.贝壳の胸あて（用きれいな贝壳换取）、3.高级うに、4.きれいな贝壳、5.海贼勋章（男性访问）/大胆ビキニ（女性访问）、6.幸运のタリスマン（用カゴの中の白い蝶换取）		

敌方皆是骑兵，因此本关中斧系角色可以大有作为，第一阶段不用急着冲锋，等敌方骑兵主动从有利的街道地形离开。先用重力混沌卡的必杀令对方全体陷入诅咒状态后战斗会轻松很多，骑兵专用的战车卡必杀则用护盾卡或魔法盾卡来抵御。在击退卡缪鲁后，梅拉妮会率队出现，她准备对从阵前逃走的卡缪鲁处以极刑。少年只得只身逃亡，投靠了荣耀海贼团。第二阶段战斗的目的是“击退梅拉妮”，同时还要保护卡缪鲁不被击倒，玩家有机会可以重新根据敌方配置选择出战角色和卡片。敌方的兵种平衡性较好，建议先原地待命，等敌兵主动攻上来、阵线拉长后，在对方炮击范围外将其一一击破。敌BOSS身上的装备对支援炮击免疫且Gen较高，无法事先偷取的话就多利用“连战减员”的效果吧！另外本关若成功换到“幸运のタリスマン”的话声望能提升16，不过若由男性拿着刚得到的“きれいな贝壳”去换取“贝壳の胸あて”，声望则会下降16。

BF5-3
海贼モノといえば幽灵船

地点：ストレガッタ地域　难易度：★★★★

在搜索水晶的途中，露露受到了干扰——罗冈，这个从黄泉之国逃走的男人身上散发着强大的维尔之力，拉兹贝莉自然不会放过这个机会，不过令人没有想到的是，岛上还有一个奇怪的魔女……

胜利条件	把遗迹碎片交给帕梅拉	
败北条件	伊修特或拉兹贝莉战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：8	QCB回合：18
隐藏道具：1.エレメント、2.北海熊のコ-ト（用北海熊の毛皮交换）、3.世界树の枯れ枝（第一阶段访问）/世界树の叶（第二阶段访问）、4.卡片フォ-チュン（第二阶段访问）、5.ダ-クマタ-		

出现本关的前提条件是：完成BF5-1后声望为负，Sting的“吉祥物”——魔女帕梅拉（パメラ）照例登场。一旦靠近西北角的墙壁附近就会涌出大批敌人，由于时间段固定在夜晚，对付敌方的狙击手时要格外小心暗杀卡的必杀效果。击倒敌方队长后帕梅拉加入并带来卡片コ-マカルマ，随后罗冈现身，胜利条件变为将其击倒，玩家也可以重新安排出战人选和卡片。此时访问初始位置南侧的集落方可拿到卡片フォ-チュン，之前没有拿取“世界树の枯れ枝”的话，此时进入集落可以获得世界树の叶。由于毒沼的影响，我方的进军速度受到限制，虽然全体乘船逆时针绕一圈从敌方北侧进攻也可行，但会浪费大量的时间，笔者采取的是利用拉兹贝莉的飞行能力在雾天气候下发起速攻，不过注意不要按→强攻，因为敌方的尸兵对黑暗攻击是免疫的。敌方的海盗船在深夜也能发动地图炮击，所以用强力卡片速战速决才是上策。



BF5-4
夏のバカンス！水着祭り！

地点：ニンフェッタ海岸　难易度：★

荣耀海贼团经历了长途跋涉，虽然形势不容乐观，偶尔小憩、让团员们放松身心也是必不可少的。在这个世界上最美的海滩，男性们前去寻找食物，女性们则换上了美丽的泳装，尽情享受阳光、沙滩、海风。

胜利条件	惩罚流氓们	
败北条件	任意角色战死；卡片耗尽	
出击人数：4	卡片数量：10	QCB回合：14
隐藏道具：1.幽灵海贼の人形、2.ダ-クセイバ-（用ダ-クマタ-换取）、3.プランクサンダル、4.麦わら帽子、5.海底の蔷薇、6.黑ネコの耳饰り、7.スタ-ダスト		

本关只有女性角色可以出战，一开始并没有敌人，玩家可以先收集道具。当特定到达地图最东北角的位置后，会出现该角色的泳装照（仅萍嘉、露露、艾丽夏、萝可莫可、拉兹贝莉有事件）。在第2、5、8回合，地图西南、正南和东南侧会依次出现敌人，流氓的能力都很低，所用卡片女妖之泣（バンシ-ズクライ）的必杀是令对手Atk在限制时间内强制为1。击退三波敌人后战斗进入第二阶段，胜利条件变为“击倒罗冈”，注意还要保护安奴不被击退。安奴一开始位于敌方包围中，优先上前击倒枪系角色，并进入安奴的同盟阵型，这样可以减少其士气损伤。安奴不会主动攻击，她在战斗时不受玩家控制，不过实力不弱，保证自身安全不成问题。过关后得到卡片バンシ-ズクライ，安奴也会加入。



BF5-5
さすらいの吟游诗人

地点：コンチエル地域　难易度：★★

世间的男孩在小时候都梦想成为超级英雄，听到呼救声就奋不顾身地冲上去，那种飒爽英姿令他们憧憬不已。然而随着年龄的增长，男孩会变得理性甚至冷漠，无视求救而只顾眼前的宝藏。面对他人的求助，大海上的热血男儿伊修特会怎样呢？



胜利条件	救出伊塔	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：4	卡片数量：6	QCB回合：10
隐藏道具：1.炼金のモノクル（用高级うに换取）、2.幻想戏曲の乐谱、3.フエルマ-タベル（第一阶段访问）/恶魔のシッポ（第二阶段访问）、4.ココリの实		

出现本关的条件是：完成BF5-2后声望为正，前作中的角色伊塔（イ-タ）登场。本关有两种完成方法，由于敌人不会自动移动，不靠近他们静待至第4回合，黑牙的余党会从北侧的岛屿出现，第二阶段只要击倒他们就能过关。由于本关卡片数量较少，需要提前站好位置迅速发动攻击。但此方法过关无法收得伊塔，且声望会降低30。

一开始就迅速向敌人靠近的话会触发剧情，随后将敌人尽数击倒的话，就可以让伊塔加入并令声望提升30点。伊塔在白天为女性、夜晚为男性，同盟阵型会在相应时间段发生变化。另外白天发动突击时不会被反击，但受到突击也无法反击（与铳类似），还可以无视卡片的ACE类型使用必杀；夜晚对阵全部兵种皆有利、但无法使用卡片必杀。另外本关中隐藏的“乐谱”关系到通关后能否开启音乐鉴赏模式。

BF5-6

腐海を照らす光

地点：腐海都市シャンティエ　难易度：★

人鱼族的故乡、香缇艾，这座曾被称为丽水都市的水下城市，在战争的摧残和污染下，已经变成了一片腐海。菲比希望借助荣耀海贼团的力量击垮路基亚皇国，借此来终止持续数百年的战争，然而人鱼族的女王——吉泽露（ジゼル）面对海贼团的成员，却派出了大军。原来皇国军方面已许下承诺：只要消灭荣耀海贼团就与香缇艾方面停战。

胜利条件	击倒人鱼女王吉泽露	
败北条件	荣耀号与敌人接触；伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：9	QCB回合：16

隐藏道具：1.深海の雪（需装备ダウジングロッド）、2.轮回の泪、3.ウィルの结晶、4.アクエリアス

本关的敌人大多是持枪的人鱼，对冷气攻击免疫，但惧怕火炎攻击，可以派出斧系单位和攻击带火焰属性的萝可莫可。由于船只被冻结无法移动，必须要守护好荣耀号，敌方的部队会纷至沓来，因此我方在主动攻击后还要保证剩余移动力足以走回来包围住海盗船。在保护船只的同时消灭大部分敌人后就要转守为攻，人鱼女王的能力不弱，还是先偷取其装备后再展开围攻。



BF5-7

反皇国の旗印

地点：エジエンテ岛　难易度：★★★★

帕索丰多，这座都市由于路基亚皇国的苛政而掀起了反旗，但终日处在战火的洗礼下，令百姓苦不堪言、城市也日益贫困，几近坏灭。荣耀海贼团准备击溃敌军，还都市一个太平。而市长却希望伊修特能够采来生长在深山中的药草。

胜利条件	将帕索丰多的人民从战争中解救出来	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：8	QCB回合：14

隐藏道具：1.妖精石のブロ-チ（用タイヤキ换取）、2.干からびたトカゲ、3.火龙の城のカケラ、4.ドクロ石、5.太阳のオ-ブ（用エレメント+魔水晶换取）、6.ド派手なタ-バン（男性访问）/黄昏のヴェ-ル（女性访问）、7.悲枪シルヴィア（声望为正）/魔枪ブラシエンド（声望为负）、8.カレ-ライス、9.朽ち果てた剑

本关有两种完成方法，击倒西南的骑士或北侧的狮鹫骑士都可以过关，但前一种会令声望下降30、后一种则能提升30点声望。这里的地形有不少是沙漠，除了飞行系角色外，其他单位在上面每回合都只能移动一步，由于沙漠中隐藏着大量道具，建议派出会飞行的拉兹贝莉来快速收取。北侧的狮鹫部队由于武器单一和卡片必杀的关系、难度相对较低，沿着仅有的一条荒野小道也可以避开沙漠的限制。若想快速冲入西南方的骑士阵营的话，则建议给一名强力角色配上“连战减员无效”的装备，乘船从南端的航路结合强劲的卡片必杀（推荐重力混沌卡）展开突击。只要成功打开一个缺口，战局就会渐渐向我方倾斜了。



BF5-8

ゴーストアイランド

地点：オンブラ墓地　难易度：★★★★

充满未知的大海上总会发生一些不可思议的事情，对于船只离奇失踪事件，有的人胆战心惊，有的人则嗤之以鼻。当荣耀海贼团切身遭遇这种诡异事件时，又会是何种表情呢？

胜利条件	让恶灵成佛	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：4	卡片数量：7	QCB回合：18

隐藏道具：1.卡片キスオブデス、2.禁断の果实（声望为正）/妖しの果实（声望为负）

本关时间段固定在夜间，想要使用地图炮击还是让拉兹贝莉担任船长吧。敌方会主动发起攻击，因此一开始不用急于上前，其兵种虽多、但因为全部是恶灵，所以尽皆害怕圣属性，队中有尤歌朵拉或安奴就尽管派出来吧！暗杀卡的必杀虽猛，但敌方只有一个狙击手，第一时间干掉的话就没有压力了。本关的关键点在于玩家的道具库中是否有“薄汚れたペンダント”，没有的话击倒敌人虽然能过关，但声望会下降30点，如持有该道具，获胜后战斗还会进入第二阶段。敌方依旧是恶灵系的混合部队，击退他们后可以得到“思い出のペンダント”，并且声望会上升30点。



BF5-9

さらば友よ！

荣耀海贼团一路追逐着托蕾西，但当众人终于追上、欲与托蕾西做个了断时；却半路杀出了几个不速之客。罗冈突然出现，原来托蕾西就是助他逃出黄泉之国的“恩人”。事实上罗冈的复活不过是她“死者苏生”炼金失败后的产物而已……

胜利条件	送罗冈返回黄泉之国	
败北条件	伊修特或拉兹贝莉战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：10	QCB回合：20

隐藏道具：1.海贼王の人形（第二阶段）、2.ラカンの秘药（用シ-ラカンス骨+ウミヘビ换取）、3.カチュ-シャ（需装备邪眼）

本关的敌人是害怕神圣攻击的尸兵，放逐卡（バニッシュ）又可以大显神威。不过由于雾天较多，且有大量的毒沼地形，一定程度上限制了我方的进军速度。南方的岛上可以用“爱の贝壳”改变阵型，让部队沿着毒沼之间的道路稳步推进，击倒罗冈后他也被送回了黄泉之国。随后贝尔伽斯出现，半人半机械的他是改造后的产物，伊修特无法忍受昔日的好对手受到如此亵渎，决定用堂堂正正的决斗、以男人的方式与贝尔伽斯做个了断。

第二阶段敌方的站位较为密集，强攻的话会有些吃亏。静待敌方的先头部队杀出后，再利用强力卡片突袭。由于敌方大部分单位Tec都不低，护盾卡和魔法盾依旧是面对敌方必杀技时的关键防御手段。如果主力被附加了诅咒状态要尽快消除，以免在随后面对BOSS时攻击力受到影响。装备着强劲道具的贝尔伽斯数值很高，不过用同为斧系的萍嘉上去偷取的话成功率也不低，最后就用暴风雨般地攻击把这位好对手送归尘土吧。过关后得到强力卡片バ-ストウイング（A路线）/グランドスピア-（B路线）。



BF5-10

ああ、真实は突然に

在把罗冈和贝尔伽斯相继送归黄泉后，荣耀海贼团终于追上了这一切的始作俑者——托蕾西，而她曾经说过的“古代尤弗利亚的末裔”，指的正是伊修特与路基亚皇国现任皇帝。

胜利条件	打开水门	
败北条件	伊修特或萍嘉战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：10	QCB回合：24

隐藏道具（第一阶段）：1.まやかしの笛（声望为正）/ラッキ-ブル-ム（声望为负）、2.ガトリングガン（声望为正）/エレガントスピア（声望为负）、3.ゴ-レムス-ツ、4.マジカルソ-ド（用ウィルの结晶+朽ちた剑换取）

隐藏道具（第二阶段）：1.ゴ-ルドバッジ、2.最高级マタタビ（用ピンの中の海ドゼウ换取）、3.黄金铳（声望为正）/梦见の帽子（声望为负）、4.モ-ニングドレス（白天访问）/イブニングドレス（夜晚访问）

第一阶段的战斗目标是打开水门，击倒敌方的水手和枪手，压制东、西两个城砦即可实现，非常简单。第二阶段敌方不会主动出击，由于其站位非常密集，玩家可以在远处猛烈炮击一阵后（用扎扎兰多当船长、扩大炮击范围）再上前迅速击杀。不过这种打法虽然安全但较为耗时，对部队实力有信心的玩家可以全员登船、第一时间冲入对方炮击范围，来一场轰轰烈烈的大对决，不过切忌孤军深入。另外还需要小心的是，托蕾西依旧能用两张卡，除了美杜莎之眼外，另一张卡片的效果是复制我方必杀，注意不要被她给利用了。托蕾西的能力很强，身上的装备更是令其会心攻击率高达50%，我方反击的回合会非常不利，这里可以利用萍嘉的特性，攻击结束就立刻后撤，并尽量找雨天向她发起突击。对本关感觉实在吃力的玩家，建议借中段重新选择角色的机会装备一些强力道具。

托蕾西研究炼金术的出发点，是为了做出能治百病的万能药，在炼金失败导致服药的孩子们身亡后，她就误入了歧途。露露感觉改造贝尔伽斯的并非托蕾西，将肉体与机械相结合不是炼金术能够达到的。随后一位神秘的美女突然现身，告诉众人幕后黑手还是路基亚皇国。这位名叫“恩丽埃塔（エンリエッタ）”的女性是反皇国联合——艾尔玛雷联合国的总裁，同时也是艾丽夏的母亲。





CHAPTER 6 运命の赤い导火线

BF6-1

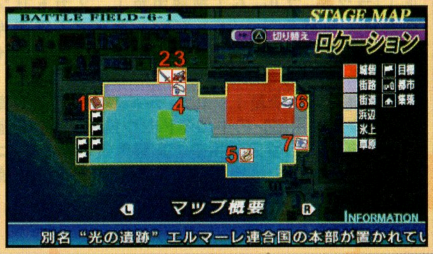
光の海域

恩丽埃塔此行的目的，是邀请荣耀海贼团加盟艾尔玛雷联合国，共同抵御路基亚皇国。随后众人到达联合国的本部——光之遗迹，这个由七个国家组成的联合国仍不足以对抗路基亚皇国的军力，恩丽埃塔希望伊修特解开水晶的封印。然而在主角照办后，恩丽埃塔却突然发动袭击并夺走了光之卡。

胜利条件	击倒吉泽露	
败北条件	任意角色战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：10	QCB回合：24

隐藏道具：1.ユ-フォリア历史书（用ビンに入った手纸换取）、2.ナマクラソ-ド（用随机剑系道具换取）、3.传说の炮台（访问2次）、4.プラチナバッジ、5.金の海ドゼウ、6.光の海域のカケラ、7.マンタの鱼拓（用珍鱼の鱼拓换取）

第一阶段的目标是人鱼女王——吉泽露，北侧的女武神部队不会主动出击，且恩丽埃塔有士气保护，想拿到她身上的道具必须用偷盗卡，另外与她交手能获得不菲的经验值。光之卡的必杀威力是以我方必杀槽残量为依据的，且发动后会让我方的必杀槽崩坏，因此与她对阵时不要吝惜、尽量多地消耗必杀槽才更有机会取胜。西侧的敌人尽皆是人鱼，有火炎卡的话杀敌效率能高不少，之前若收得了菲比让对冷气攻击有抗性的她去吸引火力效果也不错。击倒人鱼女王前注意让我方单位尽可能地向西侧移动，因为第二阶段的目的是全员到达目标地点。敌方的增援实力不强，不过恩丽埃塔会追出来，因此一定不要过于恋战，可以让主角独自断后，在水面没有被冻结的时候全员驾船逃脱可以减少回合数。“历史书”的作用是通关后开启角色图鉴，不要忘了拿取。



BF6-2

科学者という名のケモノ



恩丽埃塔利用了伊修特、并窃取了光之卡，但她竟然能够使用遗迹卡片，这令露露不太理解。身处联合国根据地的众人想要逃离，必须要突破重重围堵，在一路逃亡中，伊修特等人误打误撞、到达了一个正在进行着恶魔实验的研究室。眼前出现的改造人不禁让伊修特想起了半机械化的贝尔伽斯——人类与器械兵器合为一体，这一切皆是那个近乎于疯狂的研究员——阿玖所为。按照自然之理，每种物体上的维尔之力是无法通过人为改变的，但阿玖却利用古代的知识做到了，如果将遗迹卡片蕴含的强大维尔转化为能量，就能做出破坏性极强的兵器。“辛弗尼亚”——萝可莫可所一直追寻的古代兵器，就是露露的本名！

胜利条件	击倒阿玖和露露Mk-2	
败北条件	伊修特或露露战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：8	QCB回合：16

隐藏道具：1.暗の邪域のカケラ、2.フォ-ミュラ-（用漂流日记换取）、3.铁の足枷

面对敌方大量杖系单位，本关可以优先派出铳系角色，北侧阿玖率领的巫师部队不会移动，而阵前的魔女部队由于卡片必杀是防御系的魔法盾，因此构不成太大威胁。利用好支援炮击突破魔女部队，在与栅栏后的敌人展开周旋。阿玖的卡片必杀效果依旧会附带随机异常状态，具体打法与第四章基本相同，就不再多说。西北方的集落内可以用“爱の锁”改变阵型。

第二阶段皇国的两名骑士队长——梅拉妮和伽尔姆双双杀出，他俩皆有士气保护。如果想要一次性完成通关后的道具图鉴，可以考虑带上不太常用的道具破坏卡（虽然萍嘉在攻击后可以再动，但选一次偷盗卡偷两个道具对于前期控制和走位的要求非常苛刻）。敌方只有骑士专用的战车卡且不会主动移动，因此强攻梅拉妮的女武神部队会相对轻松，把她的士气降到1000以下便可过关。

BF6-3

美しき思い出

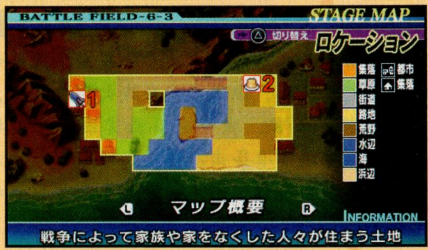


阿玖与露露Mk-2在爆炸中灰飞烟灭，得知自己身分真相的露露虽然情绪有些低落，但很快在同伴们的鼓励下振作了起来。然而荣耀海贼团方才经过苦战击退路基亚皇国的骑士团，联合国方面的部队又随即杀到。阿玖的残忍实验恩丽埃塔都心知肚明，她坚信所有的牺牲都是为了和平。

胜利条件	击倒恩丽埃塔	
败北条件	伊修特或扎扎兰多战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：8	QCB回合：14

隐藏道具：1.海神の剑（用クリスタル+海底の蔷薇换取）、2.盐プリン（扎扎兰多以外的角色访问）

敌方部队与我方隔河相望，用海盗船不断炮击，控制部队向北侧挺进的话可以稳妥地过关，但难免迁延日久。想要快速过关一开始就得借助海盗船冲上中央的小岛，向桥边的骑士部队发起猛攻，由于狮鹫部队是不能停在水上的，只要成功让骑士部队附着上诅咒效果，在岛上的我方3名角色的压力不会太大。随后过桥借助援护炮击展开攻势，敌方BOSS的必杀与之前一样，不过她身上装备的“ファドペンダント”会让她的士气回满，若无法偷盗该道具的话，就要先解决掉杂兵，再用强力的必杀卡片对恩丽埃塔展开围攻，争取1回合内将其彻底击倒。



BF6-4

亲友

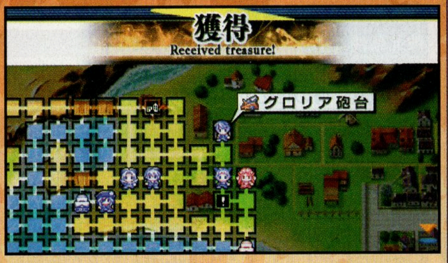
击退恩丽埃塔后，一位戴着眼镜的威严男子出现，他就是路基亚皇国的宰相伽利欧雷德（ガリオレッド），而众人现在才知道扎扎兰多原先竟担任过皇国的将军。“黑牙”的雇主，将情报与卡片交给托蕾西的幕后黑手正是这位外表俊朗的宰相。凭借无比强大的力量让世界尽皆臣服，从而中止战争、带来最终和平，便是伽利欧雷德推行尤弗利亚计划的目的，只不过他所用的手段实在是无法让人认同。

胜利条件	击倒伽利欧雷德	
败北条件	伊修特、艾丽夏或扎扎兰多战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：8	QCB回合：20

隐藏道具：グロリア炮台（6枚碎片）/エクスカリバー（5枚碎片）/グロリアパイレーツ（4枚碎片）/守护精灵のリング（3枚碎片）/ハイパードリル（1～2枚碎片）

第一阶段时间固定在黑夜，一开始不急着进攻，选择防守型卡片待敌方主动攻过来，免得他们利用援护炮击。敌方BOSS的必杀技非常强劲，效果是“消灭敌方全部单位”，不过武器是铳的他在防守战中较为不利，在我方炮击范围内、配合提升会心攻击率的装备和S/L大法可以在一回合将其击溃。

击退宰相后玩家并没有调整的机会，马上就要面对联合军的进攻，因此前几个回合的交手非常关键，一定要确保角色间的站位衔接，并尽量选择泛用型必杀的卡片。击倒陆续攻来的部队，并将人鱼小队击溃后，敌方的炮击船就会撤退，此时再转守为攻，向恩丽埃塔发起冲击。她身上“快速积蓄必杀槽”效果的装备一定要第一时间偷取，否则战斗会非常被动。注意东南方的集落根据玩家所拥有的碎片（カケラ）类道具的数量交换不同的道具，集齐6枚碎片后可以在开战前用回复士气的方式消耗掉，并重打几次本关、换取不同的道具，以此来快速完成图鉴。



BF6-5

利用するものされるもの

恩丽埃塔一心追求和平，在不断地战斗、牺牲中，她的想法却渐渐发生了改变——因为厌倦牺牲而追求和平，但追求和平却又得付出牺牲。在临死前她终于觉悟，自己不过是牺牲者的一员而已，至少死前有爱人和女儿陪伴在身边，令其感到了久违的幸福。恩丽埃塔、伽利欧雷德、扎扎兰多，三人都向往着世界和平，牺牲、统治、自由，同样的目的却令三人走上了不同的道路，并拔刀相向、相互厮杀。所谓命运、究竟是哪里发生了扭曲呢？



胜利条件	击倒伽利欧雷德	
败北条件	伊修特或扎扎兰多战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：8	QCB回合：16

隐藏道具：1.ミネラルリーフ、2.マンタのマント（用マンタの鱼拓换取）

开战前可以得到光之卡ホーリー，建议一开始先用POW值高的卡片稳步推进战线，只要不让敌方主攻的单位成功放出必杀，ACE防护卡的就毫无意义了。敌剑士队长装备着“同等伤害反击”效果的装备，除了第一时间偷取外，利用铳系角色主攻或ACE防护卡的必杀效果都能有效地遏制。至于宰相的卡片必杀效果会根据使用者的状态、产生伤害值的差别，具有一定随机性，其身上的装备效果则是“单挑必胜”。这里不妨用刚刚得到的强力光之卡，令双方的必杀槽完全崩坏，以此来稳妥地战胜BOSS。本关的奖励回合较为宽松，上述的正攻法还是可行的。如果不想受到炮火的袭击，可以全员搭船，从敌方BOSS南侧的沙滩登陆并发动奇袭。提醒一下，本关西侧岛上集落的隐藏道具，关系到玩家能否顺利进入C结局，务必要成功拿到。

众人虽战胜了宰相，但大地突然发生了剧烈的震动，海底涌出强大的维尔之力，被封印的古代尤弗利亚王国在缓缓上浮！然而伽利欧雷德还没有看到自己登上王位的一天，就死在了炎之卡的烈焰之下。一直以来被宰相当成人偶的阿修雷，反而利用了他的阴谋。在杀死宰相后，阿修雷准备自己登上尤弗利亚的王位。



CHAPTER 7 古代ユーフォリア

BF7-1

幸福感



荣耀海贼团紧追着阿修雷，到达了路基亚皇国的王城。阿修雷依旧打算贯彻尤弗利亚计划，但他并不像宰相那样准备利用强大的力量支配世界，他所追求的只不过是自己的幸福。“尤弗利亚”的另一层意思，正是“幸福感”。

胜利条件	击倒阿修雷	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：6	卡片数量：6	QCB回合：6

隐藏道具：无

本关的敌人只有3名，尽皆具有“异常状态无效”的特效，由于其武器都是剑，我方就多派出枪系角色吧。前两个近卫兵不难对付，麻烦的是最深处的BOSS。阿修雷能够交替使用三张卡片：一为具有“敌单位全灭”的暗之卡；一为“火炎伤害+烧伤状态”的火之卡；第三张根据玩家之前所走的路线会有所不同，第4章走A线为土之卡、反之则为风之卡。想在第一回合就展开速攻可以用光之卡并让伊修特处于同盟第3的位置，与阿修雷交手时第一时间释放必杀，破坏必杀槽，或者给一名角色装备提升会心率的道具，借助S/L大法凹一记必杀。另两种卡片相较而言就容易对付得多了。

BF7-2

浮かび上がる真实

虽然击败了阿修雷，但随后赶到的两位皇国骑士队长——梅拉妮、伽尔姆将伊修特等人团团包围起来。



胜利条件	击倒皇国军、追赶阿修雷	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：6	卡片数量：9	QCB回合：20
隐藏道具：1.メルヘン伪翼（伊修特以外的角色访问）、2.星屑の砂时计（用深海の雪+スタ-ダスト换取）		

敌方两位将军和卡片都是玩家们非常熟悉的了，根据其部队站位，建议一开始主攻西侧的梅拉妮部队，东侧只需用一名斧系角色挡路即可。针对女武神专用的革命卡，配上“单挑必胜”的装备可以将其完克。击倒梅拉妮后再全军向东击溃骑士部队。战斗的第二阶段阿修雷会率队出现在南侧，我方的位置则保持不变。这里建议直接用重力混沌卡主动出击，摧枯拉朽般地击溃无法使用必杀的杂兵。如果之前收得了人鱼菲比，就可以直接无视两名近卫兵向阿修雷发起攻击，否则要绕一个圈子。BOSS依旧是3张卡片循环使用，打法照旧，利用其弱势的回合发动强攻。

BF7-3
兵器が奏でる交响曲

大地再次发生了剧烈的震动，一座古老的都市从海底缓缓升起，尤弗利亚已经成功复活，而露露也觉醒成为辛弗尼亚，听从阿修雷的操控。辛弗尼亚将夺走的遗迹卡片依次装填，不过缺少暗之卡的她尚没有达到完全形态，众人还有胜算。

胜利条件	击倒辛弗尼亚、让露露还原	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：5	卡片数量：5	QCB回合：6
隐藏道具：无		

露露离队，3张遗迹卡片也尽皆被夺走，这关考验玩家其他卡片是否培养得足够好，铳系角色的实力也很关键。目标很简单，将辛弗尼亚击倒，她装备着“必杀率50%”的道具，哪怕是给萍嘉装备强化Tec的道具也要在第一时间偷下来，否则我方反击的回合会很被动。辛弗尼亚使用的卡片是露露的专用卡，单挑必胜的装备面对此招无效，因此一定要避免一对一的情况发生。另外她还对一切属性攻击和异常状态免疫，按一会附加属性的角色在战斗中要格外注意。由于游戏已经临近尾声，一些强力装备也别藏着掖着了，尽管装上吧。获胜后露露归队，除暗之卡外的5张遗迹卡片入手。

BF7-4
ユーフォリアの住人

露露归队让荣耀海贼团的士气大振，众人正准备继续追击，一位白发的神秘人物出现在伊修特面前。这位名叫“姬拉（キーラ）”的人物自称知道尤弗利亚的一切，实际上在古代王国毁灭的那年，姬拉为了让故乡得以复活想尽了一切办法，将尤弗利亚封印、制作出遗迹卡片和露露的正是此人！



胜利条件	击倒姬拉	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：6	卡片数量：10	QCB回合：18
隐藏道具：海の记忆（用盐プリン换取）		

姬拉的武器是镰，对剑、斧、枪有利，其卡片效果是让我方的必杀槽徐徐减少，由于其强攻击频率极高，想要偷盗成功需要给萍嘉装备“瞬间蓄力”的道具。与姬拉交手后正北和西北方向出现大量皇国军，同时姬拉的士气全满。由于敌方援军与我方的距离很近，建议之前利用萍嘉攻击后可再动的特性，适当后撤在东侧狭窄的地段御敌，以免落单的角色受到围攻。没有性别的姬拉同时具有男女两种阵型，效果范围非常广，在计算同盟顺序时要注意。由于本关的卡片较为吃紧，反击的回合也必须尽量削减敌方的士气，才能顺利过关。拿到“海の记忆”在通关后才能开启广播剧欣赏，另外道具库中有マンタのマント的情况下让伊修特走到东南角的集落就会触发特殊剧情，这是进入隐藏的C结局的必要事件!

BF7-5
皇帝アシュレイ

在战胜了姬拉后，古代王国沉没的原因也终于揭晓：世界上存在着各种各样的维尔，尤弗利亚通过把维尔转换为能量维持着国民的生活所需。然而世界上的维尔之力是有限的，随着威尔的逐渐枯竭，尤弗利亚王国也走向灭亡。姬拉和被封印的尤弗利亚一同沉睡，等待着世界上重新充满维尔的那一天的到来。姬拉做出的遗迹之卡可以吸收世间的维尔，并提供给辛弗尼亚作为能量，进而成为尤弗利亚的动力源。但尤弗利亚的复活还可以依靠“钥匙”，即分别在伊修特和阿修雷手中的两把王族之剑。古代尤弗利亚王国的遗址变成了决战的舞台，持剑相向的，是血脉相连的亲兄弟。

胜利条件	击倒阿修雷	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：6	卡片数量：6	QCB回合：8
隐藏道具：无		

阿修雷身上的装备效果为“必杀槽自动积蓄”，他每回合都会选用暗之卡，“敌全灭”的必杀发动几率极高、相当棘手。务必带上偷盗卡第一时间偷取，我方才能迎来转机。

BF7-6A
オワリの青海と空と…

强烈的执念让阿修雷奇迹般地活了下来，如果把他杀死的确可以中止尤弗利亚计划，但阿修雷毕竟是路基亚皇国的皇帝，他在士兵中具有极高的人气，一旦他身亡，皇国领土内残余的部队势必掀起一场混战……正在伊修特犹豫的时候，阿修雷已经将宝剑插入了王座，强大的维尔之力正不断涌出。

胜利条件	击倒阿修雷	
败北条件	伊修特战死；卡片耗尽	
出击人数：6	卡片数量：8	QCB回合：无
隐藏道具：无		

BOSS等级高达40、全能力6星，对异常状态、黑暗属性和会心攻击免疫，自主行动的回合能回复2000点士气，仅有的弱点是神圣属性。如果不能率先偷取其身上的“ユ-フォリアの纹章”，我方就将陷入极度不利的局面，瞬间蓄力效果的装备此时可以果断给萍嘉装上了。而船长则推荐用拉兹贝莉担当，每个回合都记得发动炮击，装备着“グロリア炮台”的话，一次能给BOSS造成800点士气伤害。暗之卡的必杀技依旧霸道，我方利用5人的同盟配合支援炮击，才能在苦战中获得几次胜利，而损失的士气可以依靠大量经验值带来的经验提升来回复（但升到满级20后便无法获得经验值）。

穷极一生追求所谓幸福的阿修雷是否做错了呢？在临死前他似乎找到了答案。露露决定让自己和尤弗利亚一同沉入海底，没有了遗迹卡片、辛弗尼亚的话，一切才算真正的完结。伊修特强忍着泪水将剑插入了王座，在全部卡片尽皆安装完成后，辛弗尼亚启动……昔日的尤弗利亚已经成为历史，在一年的时间飞速流逝后，世间也恢复了和平。伊修特离开了荣耀海贼团，与萍嘉一起重新出航，谱写海贼时代新的篇章。

BF7-6B
荣光の海贼たち

随着阿修雷的战死，他不幸的一生也画上了休止符。正当众人放下戒心时，扎扎兰多一把推开了露露，远处射来的子弹擦过女孩的发梢。伽利欧雷德竟然没死，他趁乱夺取了暗之卡和阿修雷的宝剑，不断聚集起维尔之力，妄图令尤弗利亚彻底复活。

胜利条件	击倒伽利欧雷德	
败北条件	伊修特或扎扎兰多战死；卡片耗尽	
出击人数：6	卡片数量：8	QCB回合：无
隐藏道具：无		

本关的宰相也是能力全满，弱点在于神圣攻击。这里的基本打法与A结局一样，武器是铳注定了宰相在反击的回合较为劣势，不时出现的雨天也会对他有所限制。总体来说比A结局容易。

艰难取胜后伽利欧雷德身上的维尔之力突然暴走，他意图用自爆与荣耀海贼团同归于尽。扎扎兰多任命艾丽夏为继任船长，自己则奋不顾身地拉着宰相跃入了大海……在大决战结束后的四个月内，世界各地陷入了一片混乱，但在一年间终于趋向和平。伊修特离开了荣耀海贼团，与萍嘉和露露扬帆起航，向着自己的目标——大海盗前进。

BF7-6C
银の双剑は钝く煌めく

阿修雷的维尔之力令他仍有一息尚存，在他的生命之火飘摇欲熄之刻，兄弟两人展开了人生以来的初次对话。然而当阿修雷逝去后，一股强大的力量涌入了伊修特的身体，双子兄弟意合而为一，对幸福抱有执念的阿修雷凭借强大的意识占据了弟弟的身体，并举剑向众人一步步逼近!

胜利条件	击倒王族的末裔	
败北条件	扎扎兰多战死；卡片耗尽	
出击人数：6	卡片数量：8	QCB回合：无
隐藏道具：无		

C结局的难度最高，不单是因为BOSS不存在弱点属性，更重要的是伊修特离队后我方也就无法使用强大的遗迹卡片。因此本关无法使用什么小伎俩，在盗取其“对全部单位强势”的装备后，堂堂正正地展开对攻。基本战术与另两个结局一致，只是会艰苦不少，选用卡片的POW值不足的话很可能打的还没BOSS回复的士气多，海盗船的地图炮击一刻也不要停。迅速走位结成5人同盟，利用援护炮击和连战减员的特性艰苦地拼杀，胜利终究会属于玩家一方。

在荣耀海贼团同伴们的奋战下，伊修特得以复原。路基亚皇国和艾尔玛雷联合国，两个大国相继覆灭对世界格局造成了巨大的影响，而古代尤弗利亚也重新沉入海底，但战争并不会如此简单的结束。伊修特说出了自己的心愿：“阿修雷在我的体内，这一次我想让他感受到幸福，我想创建一个人人洋溢着笑脸的幸福国家！”

一年后，新生尤弗利亚王国诞生，首任国王自然是伊修特。然而他却在开国大典的当日把公务尽皆丢给了宰相扎扎兰多，自己则找到昔日的同伴们，重新驾船出航。



通关特典

任意结局通关后，游戏会追加HARD模式，OPTION设置中则可以开启更加快速的战斗模式バトルブースト。标题菜单下出现EXTRA CONTENTS，其中包括了剧本赏析（グロリア航海记）、角色图鉴（キャライラスト）、卡片事典（カード辞典）、道具图鉴（アイテム图鉴）、音乐鉴赏（音乐モード）以及广播剧欣赏（オーディオドラマ）6个栏目，尽皆需要在流程中获得相应的道具才能开启。

只要玩家完成了全部路线和结局，就可以开启除道具图鉴外的大部分内容。角色图鉴中的NPC画像容易遗漏，玩家需要积极访问每一张地图的全部设施。剧本赏析中还包括了5名女性角色的游泳剧情，全部都要在BF5-4中看过一次才行。而音乐鉴赏中则还需故意Game Over一次才能开启到100%状态。广播剧的开启与玩家通关时队伍中的角色有关，只要非主线关卡中的角色没有错过，A、B两种结局通关后就能达成100%。卡片的取得方法请参看后面的列表，而全部262种道具的获得方法也请参看最后的道具一览，变化类道具要尤为注意，备份存档和多次通关都是少不了的。



资料列表

卡片一览

以下是全部48张卡片的效果介绍和入手方法，有特殊效果的卡片必杀技的成功条件是己方Tec≥敌方Gen。必杀技的使用条件为“拥有强大维尔之力的人方可使用”的遗迹卡片，对于玩家而言其实就是主角伊修特的专用卡。敌方的专用卡片是无法获得的，只要在关卡中遇上过，通关后自动会添加到卡片图鉴中。

名称	初始POW	MOV	ACE	必杀类型	必杀效果	使用条件	取得方法
メイクドール	1600	11	杖	蓄力型	召唤石巨人，威力=2★	魔女专用	BF2-1过关后获得
ネクロゲート	2300	11	块	–	召唤骷髅	罗冈专用，夜晚限定	敌方专用、无法获得
メヂューサアイ	1500	9	铳	蓄力型	给敌方附加石化状态	ACE类型符合即可	BF4-4A/B过关后获得
ポイズンブレス	1800	10	块	–	给敌方附加冒毒状态	罗冈、骷髅专用	敌方专用、无法获得
グラヴィティカオス	2100	9	斧	蓄力型	用暗黑攻击给敌方造成伤害，并附加诅咒状态，威力=己方Tec+1–敌方Gen	ACE类型符合即可	BF5-1A/B过关后获得
アイテムブレイク	1400	8	剑	蓄力型	破坏敌方装备着的道具，成功后敌方战斗力低下	伊修特、剑士专用	初始获得
スティール	1000	12	斧	蓄力型	盗取敌方装备着的道具	萍嘉专用	初始获得
ブラッディクロー	1600	10	铳	蓄力型	直接击倒敌方指挥官	狙击手专用，夜晚限定	BF3-1过关后获得
チャリオット	1800	9	枪	蓄力型	令敌方单位数与我方相同	骑士专用	BF4-1过关后获得
シールドバリア	1100	6	ALL	释放型	效果时间内不受任何伤害	ACE类型符合即可	初始获得
フレイム	1600	7	杖	蓄力型	用火炎攻击给敌方造成伤害，并附加燃烧状态，威力=己方Tec+1–敌方Gen	ACE类型符合即可	BF3-5男性访问获得
ブリザード	1800	7	枪	蓄力型	用冷气攻击给敌方造成伤害，威力=己方Tec+2–敌方Gen	人鱼使用的话水面会冻结	BF3-4中剧情获得
サンダーボルト	1700	7	铳	蓄力型	用雷击攻击给敌方造成伤害，并附加麻痹状态，威力=己方Tec+1–敌方Gen	ACE类型符合即可	BF2-2过关后获得
バニッシュ	1200	7	剑	蓄力型	用神圣攻击给敌方造成伤害，威力=己方Tec+2–敌方Gen	ACE类型符合即可	初始获得
アースクウェイク	2200	10	块	蓄力型	能破坏周边的石化单位或建筑，破坏成功率100%，威力=敌残存战力的1/2	石巨人专用	BF2-1击倒石巨人获得
マインドチェンジ	1200	6	ALL	蓄力型	敌方单位叛变、成为我方战力，效力根据己方Tec和敌方Gen而定	与对手兵种同尺寸、同性别	BF2-4过关后获得
レヴァリューション	1700	10	剑	蓄力型	击倒敌方指挥官以外的全部敌人	女武神专用，战斗中只剩指挥官时可用	BF1-2过关后获得
サンクチュアリ	1500	8	ALL	蓄力型	被击倒的己方单位复活，效力根据己方Tec而定	白天限定	BF3-3/BF4-2A过关后获得
リフレッシュメント	1050	4	ALL	蓄力型	同盟内的全部单位回复士气和异常状态，成功率100%	女性作为同盟ACE时可用	初始获得
キスオブデス	3000	6	ALL	蓄力型	敌方在7.77秒内能力弱化	夜晚限定	BF5-8访问后获得
フォーチュン	1800	6	ALL	释放型	效果时间内敌我双方Luk转换成Atk	ACE类型符合即可	BF5-3访问后获得
ミラージュ	1350	3	ALL	蓄力型	敌我双方地形交换，敌方命中率低下	白天限定	初始获得

名称	初始POW	MOV	ACE	必杀类型	必杀效果	使用条件	取得方法
バンシーズクライ	2000	8	剑	释放型	效果时间内敌方Atk=1★	ACE类型符合即可	BF5-4过关后获得
アイヴィウイップ	1800	5	ALL	蓄力型	用藤蔓给敌方造成伤害，威力=己方Tec+3-敌方Gen	敌方处于森林地形时效果更大	BF3-6访问后获得
サンドストーム	1900	5	ALL	蓄力型	用沙暴给敌方造成伤害，威力=己方Tec+4-敌方Gen	敌方处于沙漠地形时效果更大	BF3-5女性访问获得
マントラップ	1900	5	ALL	蓄力型	把敌方拖入泥沼给其造成伤害，威力=己方Tec+4-敌方Gen	敌方处于毒沼地形时效果更大	BF3-1访问后获得
ロックフォール	1300	5	ALL	蓄力型	用落石给敌方造成伤害，并附加钝足状态，威力=己方Tec+2-敌方Gen	敌方处于荒野地形时效果更大	BF3-3访问后获得
エースガード	1400	4	ALL	蓄力型	同盟内的同伴受到突击或反击时自动防御	男性作为同盟ACE时可用	BF3-7过关后获得
オブリヴィアスドーン	3600	10	镰	-	效果时间内敌方必杀槽不断减少	姬拉专用	敌方专用、无法获得
コーマカルマ	2500	7	杖	蓄力型	给敌方附加昏睡状态	帕梅拉专用、夜晚限定	BF5-3中剧情获得
ジャッジメントゼロ	3800	5	铳	–	伤害威力根据使用者状态发生变化	伽利欧雷德专用	敌方专用、无法获得
インサニティ	1800	5	杖	–	用狂风给敌方造成伤害，并附加随机异常状态	阿玖专用	敌方专用、无法获得
ヴァイス	1300	8	ALL	蓄力型	同盟内同伴的Luk=6★	ACE类型符合即可	BF1-1过关后获得
タイダルウェイブ	2200	11	ALL	蓄力型	敌方除指挥官以外的单位全部阵亡	拥有强大维尔之力的人方可使用	BF2-4中剧情获得
ヴォルカノン	3700	8	ALL	蓄力型	用地狱业火给敌方造成伤害，并附加火伤状态，威力=己方Tec+4-敌方Gen	拥有强大维尔之力的人方可使用	BF7-3过关后获得
グランドスピアー	3500	4	ALL	蓄力型	用大地之枪给敌方造成伤害，并令其Gen低下，威力=己方Tec+4-敌方Gen	拥有强大维尔之力的人方可使用	BF5-9/BF7-3过关后获得
バーストウイング	3000	7	ALL	蓄力型	用强烈风暴给敌方造成伤害，并令其命中率低下，威力=己方Tec+4-敌方Gen	拥有强大维尔之力的人方可使用	BF5-9/BF7-3过关后获得
ホーリー	4200	5	ALL	蓄力型	将敌方的必杀槽转换为己方的力量并释放，使用后敌我双方必杀槽崩坏	拥有强大维尔之力的人方可使用	BF6-5过关后获得
メギド	2900	7	ALL	–	消灭敌方全部单位	拥有强大维尔之力的人方可使用	敌方专用、无法获得
フューゼレイド	1800	7	ALL	蓄力型	给敌方造成伤害，且有25%的几率直接击倒指挥官，威力=己方Tec+2—敌方Gen	艾丽夏专用	BF1-2中剧情获得
コウアレス	1500	8	杖	蓄力型	将部队合而为一，同时能力大幅上涨	露露专用	BF1-2开战前获得
タイラント	2200	9	斧	蓄力型	能力大幅提升但无法控制，使用后必杀槽崩坏，战后陷入昏睡	萍嘉专用	BF4-4A/B开战前获得
ドレッドノート	2500	7	斧	蓄力型	射出巨锚给敌方造成伤害，威力=己方Tec+4-敌方Gen	扎扎兰多专用	BF2-2中剧情获得
セルヴェイション	2400	9	枪	蓄力型	指挥官死亡，部下全员复活，成功率100%	米涅索塔专用	BF2-2过关后获得
メテオ	2800	6	杖	蓄力型	用降落的陨石给敌我任意一方造成伤害，威力=己方Tec+4-敌方Gen	萝可莫可专用	BF3-1开战前获得
マジックシールド	2200	6	杖	蓄力型	用黄金之盾的力量让敌方技能无效化	杖系女性专用	BF4-3A/B过关后获得
クルーシフィクション	2200	8	枪	蓄力型	用突进给敌方造成伤害，威力=己方Tec+3-敌方Gen	拉兹贝莉专用	BF3-2中剧情获得
トリックスター	3100	6	铳	–	发挥对方所持卡片的技能效果	托蕾西专用	敌方专用、无法获得

道具一览

下面是全部262种道具的入手方式，在收集敌人装备类道具时要注意，敌方会多次登场的非大众脸角色，如贝尔伽斯、布拉克莫阿、罗冈等，其身上的装备会循序渐进地变化，如果玩家不拿到或打坏前一个，他在下次登场时还会装着同样的道具，这样就会导致后续的装备无法刷出。想要快速开启道具图鉴，除了需要在第3、5章自由选关的部分刻意选择有BOSS登场的关卡外，还要在其登场时务必确保道具掉落。敌方装备类道具的开启方式有3种：1.用偷盗卡（スティール）的必杀成功盗取；2.用道具破坏卡（アイテムブレイク）的必杀破坏；3.利用Luk等于或高于敌方的角色做致命一击、令道具掉落，此时玩家可以用幸运卡（ヴァイス）的必杀最大化我方Luk，道具掉落后哪怕被敌人抢走也是可以开启图鉴的。

下表中所列出的关卡数，尽皆是第一时间获取敌方装备后，后续道具的登场时间。装备除了有附带的特殊效果外，对角色能力值的加成方式有两种：一为增加或减少固定数量的小★，跟角色本身的小★相加减后判断能力是否发生升降，下表以“+、-数值”的方式表示；二为无视角色基本能力，直接增加或减少一颗大★，下表中用“↑、↓”箭头表示。至于隐藏道具的位置，请玩家们结合攻略中的配图展开搜索。

中日文人名对照：伊修特（イシュト）、萍嘉（ピンガー）、露露（ルルウ）、艾丽夏（エリーシャ）、扎扎兰多（ザザーランド）、米涅索塔（ミネソタ）、萝可莫可（ロコモコ）、拉兹贝莉（ラズベリー）、菲比（フィービー）、尤歌朵拉（ユグドラ）、冈古（ガング）、卡缪鲁（カミュル）、帕梅拉（パメラ）、安奴（アンヌ）、伊塔（イータ）、贝尔伽斯（ベルガス）、布拉克莫阿（ブラックモア）、罗冈（ローガン）、梅拉妮（メラニー）、伽尔姆（ガルム）、阿玖（アジョー）、托蕾西（トレイシー）、吉泽露（ジゼル）、恩丽埃塔（エンリエッタ）、伽利欧雷德（ガリオレッド）、阿修雷（アシュレイ）、辛弗尼亚（シンフォニア）、姬拉（キーラ）

编号	名称	时限	效果	装备条件	取得方法
001	アイアンヘルム	2	Gen↑、Tec-4、Atk-2，回避会心攻击	可使用重装备的男性	BF5-7骑士装备
002	アイスジャベリン	4	Gen+6、Atk+4，冷气攻击力上升	枪系专用	BF6-1吉泽露装备
003	爱の贝壳	3	Gen+3、Luk↑，异常状态无效	全员皆可	BF5-9人鱼装备
004	爱の锁	2	Gen+4、Tec-2、Atk-5，回避会心攻击	全员皆可	BF5-10魔女装备
005	爱の结晶	2	Gen-3、Tec-2、Atk+5，必杀槽时常处在全满状态	全员皆可	BF3-4人鱼装备
006	爱の绍介状	2	Gen-2、Tec+2，败退惩罚无效	全员皆可	BF2-2水手装备
007	爱の胜负服	2	Gen+3、Luk+2，确实出现战利品	女性专用	BF7-2女武神装备
008	爱の指轮	2	Gen+1、Tec+1，全属性攻击无效	全员皆可	BF3-9枪手装备
009	爱のロケット	2	Atk+2、Luk+4，全地形效果+20%	全员皆可	BF3-7狮鹫骑士装备
010	アクエリアス	2	Gen+2、Tec+4，在海、水边时可以发动必杀技的地形效果	菲比专用	BF5-6隐藏
011	恶魔のシッポ	1	Gen-6、Tec↑、Luk↑，白天处于昏睡状态	与尾巴相称的人	BF5-5隐藏（第二阶段访问）
012	妖しの果实	1	食用后随机能力上升	全员皆可	BF5-8隐藏（声望为负）
013	イブニングドレス	3	Gen+4、Tec-4、Luk+2，擅长在夜晚作战	女性专用	BF5-10（夜晚访问）
014	愈しのハーブ	4	Luk+2，异常状态回复	全员皆可	BF4-3A隐藏
015	ウィルの结晶	–	无	全员不可	BF5-6隐藏
016	ウインドリボルバー	2	Tec+4、Atk+4，瞬间蓄力	铳系专用	BF5-10枪手装备
017	薄汚れたペンダント	1	Gen+1、Tec+1	全员皆可	BF3-5隐藏
018	海ゴブリンのチーズ	1	食用后Atk上升	讨厌牛奶的人以外	道具栏中有海ゴブリンのミルク，进入BF4-2后自动获得
019	海ゴブリンの人形	2	Gen+2	女性专用	BF3-7狙击手装备
020	海ゴブリンのミルク	1	食用后Tec上升	讨厌牛奶的人以外	BF1-2隐藏
021	海ドゼウ	1	食用后Gen上升	全员皆可	BF4-1隐藏

编号	名称	时限	效果	装备条件	取得方法
022	海の记忆	–	通关后开启广播剧欣赏	全员不可	BF7–4用盐プリン换取
023	ウミヘビ	1	食用后Tec下降	不反感奇怪东西的人	BF3–7隐藏
024	海蛇の长靴	1	Gen+2，毒沼地形无效	骑马、水栖型以外	BF1–3贝尔伽斯装备
025	海蛇のランサ–	2	Gen+2、Tec+6、Atk+2、Luk+2，对水上的敌人强势	枪系专用	BF5–2用オタテの王样换取
026	エ–テリオン	1	Gen↑、Tec+4、Atk+4、Luk+4，必杀槽自动高速积蓄	Lv15以上	BF6–4恩丽埃塔装备
027	エクスカリバ–	2	Gen↑、Tec+4、Atk↑、Luk+4，神圣攻击力上升	剑系专用	BF6–4用5枚碎片换取
028	エレガンドスピア	2	Tec+4、Atk+2、Luk+2，获得经验值+3	枪系专用	BF5–10隐藏（声望为负）
029	エレメント	–	无	全员不可	BF5–3隐藏
030	黄金铳	3	Tec↑、Atk↑、Luk+4，在劣势时回复士气	艾丽夏专用	BF5–10隐藏（声望为正）
031	オ–ガニウム	–	无	全员不可	BF3–2隐藏
032	オ–ガブレ–ド	1	Gen+6、Tec–6、Atk↑、Luk–2，POW上升25%	扎扎兰多专用	BF3–3用オ–ガニウム换取
033	オ–シャンライフル	2	Gen↑、Tec+6、Atk+2，对手的地形效果为0%	铳系专用	BF6–4伽利欧雷德装备
034	お宝图鉴	–	通关后开启道具图鉴	全员不可	BF1–4安奴装备
035	思い出のペンダント	1	士气为0后能再起一次	全员皆可	道具栏中有薄汚れたペンダント，通过BF5–8后获得
036	ガ–ゴイルロッド	3	Gen–2、Tec+4、Atk+4、Luk–4，擅长在夜晚作战	杖系专用	BF6–2阿玖装备
037	海王神殿のカケラ	–	无	全员不可	BF1–4隐藏
038	贝壳の胸あて	2	Gen+2、Tec+2、Luk↑，回避会心攻击	菲比专用	BF5–2用きれいな贝壳换取
039	海神の剑	1	Gen↑、Tec+4、Atk↑、Luk↓，POW上升50%	伊修特专用	BF6–3用クリスタル+海底の蔷薇换取
040	海神のサンダル	2	Gen+4、Tec+4，移动类型变成水栖	骑马、水栖型以外	BF3–6隐藏
041	海神の魂	1	Tec+4、Atk+4，连战减员无效	全员皆可	BF5–6吉泽露装备
042	海贼王の手甲	1	Gen+4、Tec+4.，对反击完全防御	Lv8以上	BF5–3罗冈装备
043	海贼王の人形	2	Gen–2、Tec–2、Atk–2、Luk↑，士气为0后能再起一次	全员皆可	BF5–9隐藏（第二阶段）
044	海贼王のバッジ	1	Gen+4、Atk+2、Luk+4，必定满足卡片ACE类型	全员皆可	BF3–2罗冈装备
045	海贼王の帽子	3	Gen↑、Tec+3、Atk+1，POW上升25%	剑、枪、斧系专用	BF5–4罗冈装备
046	海贼王の铠	3	Gen↑、Atk↓，对突击完全防御	可使用重装备的男性	BF5–9罗冈装备
047	海贼勋章	2	Gen+1、Tec+1、Atk+1、Luk+1，恐慌无效	全员皆可	BF5–2隐藏（男性访问）
048	海贼のカバン	2	无	全员皆可	BF3–9隐藏
049	海底の蔷薇	–	无	全员不可	BF5–4隐藏
050	海灵の咒符	1	Gen↑、Luk↑，移动后士气下降	全员皆可	BF5–8狙击手装备（第二阶段）
051	カゴの中の白い蝶	–	无	全员不可	道具栏中有真っ白な珍しい蝶，装备着虫カゴ移动后自动获得
052	风神の道のカケラ	–	无	全员不可	BF4–2A/BF5–1B隐藏
053	カチュ–シャ	2	Gen+2、Luk+4，瞬间蓄力	伊塔以外的女性	BF5–9隐藏（需装备邪眼）
054	ガトリングガン	2	Gen↓、Tec+4、Atk↑，必杀槽自动积蓄	尤歌朵拉专用	BF5–10隐藏（声望为正）
055	ガラスのビン	1	Gen↓，被会心攻击率50%	冈古以外	食用海ゴブリンのミルク后自动获得
056	カラフル真珠	–	无	全员不可	BF1–2隐藏
057	カラフル真珠の腕轮	1	Gen–4、Tec+2、Luk+4，恐慌无效	女性专用	BF3–4用カラフル真珠换取
058	火龙の城のカケラ	–	无	全员不可	BF5–7隐藏
059	カレ–ライス	1	食用后Gen上升	全员皆可	BF5–7隐藏
060	枯れた花束	–	无	全员不可	道具栏中有しおれた花束，进入BF6–1后自动获得
061	皮のヘルメット	2	Gen+4，恐慌无效	冈古以外的男性	BF2–1海盗装备
062	伪玺カエサル	3	Gen+2、Tec+2、Atk+2、Luk+2，强攻击频率提升	全员皆可	道具栏中有■玺カエサル，进入BF7–1后自动获得
063	绢织りの头巾	2	Tec+2、Atk–2、Luk+4，恐慌无效	伊塔以外的女性	BF3–9用きらきら金货换取
064	绢のコルセット	3	Gen↑，对反击完全防御	女性专用	BF4–4A/B安奴装备
065	希望のロザリオ	3	Gen+4、Tec+2、Luk+4，对突击完全防御	拉兹贝莉以外的女性	BF6–4人鱼装备
066	キャッツアイ	2	Tec+4、Luk+6，擅长在夜晚作战	全员皆可	BF3–5海贼装备
067	キャンディステッキ	4	Gen+1、Tec+1、Atk+1，连战减员无效	萝可莫可专用	BF2–1萝可莫可装备
068	狂科学者のメガネ	1	Gen+2、Luk+4，恐慌无效	全员皆可	BF4–4A/B阿玖装备
069	凶刃ベルセルク	1	Gen–4、Tec–4、Atk↑，连战减员无效	斧系专用	BF2–3贝尔伽斯装备
070	玉玺カエサル	3	Gen↑、Tec↑、Atk↑、Luk↑，强攻击频率激增	全员皆可	道具栏中有■玺カエサル，进入BF7–1后自动获得
071	鱼拓	2	Gen+2、Atk+2，MVP判定补正（效果小）	全员皆可	BF3–1隐藏（访问2次）
072	キラ–ビ–の巢	1	偶尔发动猛烈反击	全员皆可	BF3–3海盗装备
073	きらきら金货	–	无	全员不可	BF1–3隐藏
074	キルブレ–ド	2	Gen↓、Atk↑，单挑必胜	斧系专用	BF5–1A/B海贼装备
075	きれいな指轮	2	Luk+4，士气为0后能再起一次	手指纤细的人	BF3–5隐藏
076	きれいな贝壳	–	无	全员不可	BF5–2隐藏
077	ギロチンウエポン	3	Gen+4、Atk↑、Luk–4，对骷髅强势	枪系专用	BF3–2拉兹贝莉装备
078	金块	–	无	全员不可	BF2–4隐藏
079	禁忌のロザリオ	1	Gen↑、Tec↑、Luk↓，士气徐徐下降	全员皆可	BF3–3水手装备
080	禁断の果实	1	食用后全能力上升	全员皆可	BF5–8隐藏（声望为正）
081	金の海ドゼウ	1	食用后全能力上升	全员皆可	BF6–1隐藏
082	金のとっくり	3	Gen–6、Tec–2、Atk–2、Luk+6，不能使用必杀技	扎扎兰多专用	BF2–2隐藏
083	腐った海ドゼウ	1	食用后Gen下降	不反感奇怪东西的人	道具栏中有死んだ海ドゼウ，进入BF6–3后自动获得
084	朽ち果てた剑	1	Gen↓、Tec↓、Atk↓、Luk–4，会心攻击率0%	剑系专用	BF5–7隐藏
085	首のない人形	3	Gen↓、Luk↓，不能反击	全员皆可	装备着海贼王の人形，士气降为0再起后自动获得
086	クリスタル	–	无	全员不可	BF3–6隐藏
087	クリティカライザ	1	Tec↑，会心攻击率50%	Lv9以上	BF7–3辛弗尼亚装备
088	グリフォンの羽根	1	Luk↑，移动后士气回复	全员皆可	BF5–7狮鹫骑士装备
089	グリフグリル	1	食用后Gen上升	全员皆可	用フレイム卡的必杀技击倒狮鹫骑士后掉落
090	クルセイドランス	2	Gen↑、Tec+4、Atk+4、Luk+2，必杀槽时常处在全满状态	枪系专用	BF6–1人鱼装备
091	黑ネコの耳饰り	3	Gen+2、Tec+2，夜晚移动后士气回复	伊塔以外的女性	BF5–4隐藏
092	グロリアパイレ–ツ	1	Gen+2、Tec+2、Atk+4、Luk↓，状态异常无效	剑系专用	BF6–4用4枚碎片换取
093	グロリア炮台	∞	强化炮台能力	海盗船专用	BF6–4用6枚碎片换取
094	贤者の石	–	无	全员不可	BF2–4隐藏
095	幻想戏曲の乐谱	–	通关后开启音乐模式	全员不可	BF5–5隐藏
096	幸运のタリスマン	1	Gen+4、Luk↑，确实出现战利品	全员皆可	BF5–2用カゴの中の白い蝶换取
097	航海日志	–	通关后开启荣耀航海记	全员不可	BF1–4贝尔伽斯装备
098	高级うに	1	食用后Atk上升	全员皆可	BF5–2隐藏
099	豪枪一本鬼	3	Gen↑、Tec↓、Atk↑，不能使用必杀技	枪系男性专用	BF4–1伽尔姆装备

编号	名称	时限	效果	装备条件	取得方法
100	ゴールデンスピア	3	Gen+6、Tec↓、Luk↑，雷击攻击力上升	枪系专用	BF3-1用金块换取
101	ゴールドバッジ	2	Atk+4、Luk+4，MVP判定补正（效果中）	全员皆可	BF5-10隐藏
102	ゴーレムスーツ	1	Gen↑、Tec↓、Atk+4，移动类型变为钝足	骑马、水栖型以外	BF5-10隐藏
103	ココリの实	1	食用后Luk上升	全员皆可	BF5-5隐藏
104	古代の魔导书	–	通关后开启卡片事典	全员不可	BF4-4A/B托蕾西装备
105	最高级マタタビ	1	食用后随机能力上升	全员皆可	BF5-10用ピンの中の海ドゼウ换取
106	サザンクロス	1	Gen+4、Tec↑、Atk+4、Luk↑，POW上升50%	杖系专用	BF6-2露露Mk-2装备
107	锖びたハチェット	3	Gen-2、Atk-2	斧系专用	BF1-1贝尔伽斯装备
108	锖びた锁	3	Tec↓、Atk↓，不能反击	全员皆可	BF2-1隐藏
109	锖びた炮台	∞	强化炮台能力	海盗船专用	Chapter3开启海盗船系统后自动获得
110	サラマンドラ	1	Gen+4、Tec-4、Atk+4，同等伤害反击	安奴专用	BF2-2安奴装备
111	珊瑚のスピア	4	Tec+4、Atk+4，在海、水边地形时回复士气	菲比专用	BF3-4菲比装备
112	斩铁剑	3	Tec↑、Atk↑，POW上升25%	伊修特专用	BF2-3/BF2-4布拉克莫阿装备
113	シーラカンスの骨	–	无	全员不可	BF3-3隐藏
114	盐ブリン	1	食用后Atk上升	全员皆可	BF6-3隐藏（扎扎兰多以外的角色访问）
115	しおれた花束	–	无	全员不可	道具栏中有シスターの花束，进入BF4-2后自动获得
116	シスターの花束	–	无	全员不可	BF3-1隐藏（士气为正）
117	邪眼	1	Tec↑、Atk+2、Luk-4，移动后士气下降	Lv9以上	BF5-8水手装备
118	ジュエルロッド	5	Gen↑、Atk-2、Luk+6，同等伤害反击	杖系专用	BF1-2露露装备
119	祝福の光轮	1	Gen↑、Luk↑，士气徐徐回复	伊塔专用	BF5-5伊塔装备
120	守护精灵のリング	2	Gen↑、Tec+4、Atk+2、Luk+6，全地形效果+20%	全员皆可	BF6-4用3枚碎片换取
121	シルバーバッジ	3	Atk+2、Luk+2，MVP判定补正（效果小）	全员皆可	BF3-5隐藏
122	真・斩铁剑	2	Tec↑、Atk↑、Luk↑，士气伤害最大化	伊修特专用	BF3-9布拉克莫阿装备
123	深海の雪	–	无	全员不可	BF5-6隐藏（需装备ダウジングロッド）
124	深红のマント	3	Gen+6、Tec+4，火焰攻击无效	全员皆可	BF7-1阿修雷装备
125	死んだ海ドゼウ	1	食用后随机能力上升	不反感奇怪东西的人	道具栏中有海ドゼウ，进入BF5-9后自动获得
126	スイートキャンディ	1	士气徐徐回复	不讨厌甜食的人	BF5-4剑士装备
127	スウィートベリー	1	食用后Luk上升	全员皆可	BF3-4隐藏
128	スターダスト	–	无	全员不可	BF5-4隐藏
129	スナイプグラス	1	Gen↑、Tec+2，单挑必胜	全员皆可	BF6-5伽利欧雷德装备
130	世界树の枯れ枝	3	Gen+4、Tec+2、Luk+2，必杀槽时常处在全满状态	全员皆可	BF5-3隐藏（第一阶段）
131	世界树の叶	1	Luk↑，在任何敌方皆可发动必杀技的地形效果	全员皆可	BF5-3第二阶段，之前没有拿取世界树の枯れ枝的情况下访问
132	センチュリオ・B	1	Gen↑、Tec+4、Atk+6、Luk+2，神圣攻击力上升	尤歌朵拉专用	BF4-2A尤歌朵拉装备
133	ダークセイバー	2	Gen-6、Tec+6、Atk+6、Luk↓，暗黑攻击力上升	剑系专用	BF5-4用ダークマター换取
134	ダークマター	–	无	全员不可	BF5-3隐藏
135	大胆ビキニ	2	Gen+6、Tec-2、Atk-4、Luk+4，会心攻击率0%	女性专用	BF5-2女性访问集落
136	大地の枪のカケラ	–	无	全员不可	BF4-2B/BF5-1A隐藏
137	タイヤキ	1	食用后Gen上升	全员皆可	BF3-1隐藏
138	太阳のオーブ	3	Gen+2、Luk+2，白天移动后回复士气	全员皆可	BF5-7用エレメント+魔水晶换取
139	ダウジングロッド	4	Atk-2、Luk+6，对特定道具有反应	全员皆可	BF3-5隐藏
140	宝の地图	1	对特定道具有反应	全员皆可	BF2-4隐藏
141	黄昏のヴェール	2	Gen+2、Tec+4、Luk+2，擅长在傍晚作战	女性专用	BF5-7隐藏（女性访问）
142	タネガシマ	1	Gen↑、Tec-2、Atk-2，会心攻击率0%	铳系专用	BF3-1狙击手装备
143	タマゴのカラ	1	Gen+2，士气徐徐下降	全员皆可	BF3-7隐藏
144	小さな胸あて	2	Gen+2、Tec+2、Luk+4，对铳系单位强势	一部分女性	BF3-9枪手装备
145	血濡れのレイピア	1	Tec↑、Atk↑，移动后士气下降	安奴专用	BF7-4女武神装备
146	珍鱼の鱼拓	2	Gen+4、Tec+4、Atk-2、Luk-2，MVP判定补正（效果中）	全员皆可	BF3-4用鱼拓换取（夜晚）
147	デスブリンガー	2	Gen↓、Tec+4、Atk+6、Luk+2，会心攻击率50%	枪系专用	BF5-10水手装备
148	铁のチョーカー	2	Gen+2、Tec+2、Luk+2，回避会心攻击	女性专用	BF2-2枪手装备
149	铁の足枷	1	Gen-2、Tec↓、Atk-4，移动力消耗2倍	骑马、水栖型以外	BF6-2隐藏
150	天空神の剑	1	Gen↑、Tec+6、Atk↑、Luk+4，必杀槽自动积蓄	伊修特专用	BF7-5阿修雷装备
151	传说の炮台	∞	强化炮台能力	海盗船专用	BF6-1隐藏（访问2次）
152	ドクロのピストル	5	Tec+6、POW上升25%	艾丽夏专用	BF1-2艾丽夏装备
153	ドクロ石	–	无	全员不可	BF5-7隐藏
154	トゲトゲトラフグ	1	食用后Luk下降	全员皆可	BF3-4隐藏
155	飞び鱼のサンダル	2	Tec+2、Luk+6，全地形效果为0%	骑马、水栖型以外	BF1-2女武神装备
156	トラップ	–	无	全员不可	BF2-1隐藏
157	ド派手なターバン	2	Gen+6、Luk+2，败退惩罚无效	喜欢华丽服饰的人	BF5-7隐藏（男性访问）
158	ナイトキラー	3	Tec+2、Atk+6，对骑士强势	枪系专用	BF6-2伽尔姆装备
159	ナイトスコープ	1	Tec+6、擅长在夜晚作战	铳系专用	BF5-3狙击手装备
160	ナイトメア	3	Gen-2、Tec+6、Luk↓，暗黑攻击力上升	全员皆可	BF3-6骷髅装备
161	ナマクラソード	3	Gen-6、Tec↓、Atk↓，对全部单位弱势	剑系专用	BF6-1用随机剑系道具换取
162	南国フルーツ	1	食用后Luk上升	全员皆可	BF4-1隐藏
163	ニヴルグリーブ	1	Gen+2、Tec+4、Luk+4，擅长在全部地形作战	骑马、水栖型以外	BF7-4圣骑士装备
164	バーニングサン	3	Tec+2、Atk+4，擅长在白天作战	枪系专用	BF5-2卡缪鲁装备
165	ハイパードリル	2	Tec↓、Atk↑，士气伤害最大化	枪系专用	BF6-4用1～2枚碎片换取
166	ハイパーリング	3	Gen+2、Atk+2、Luk-6，士气伤害最大化	男性专用	BF1-1伊修特装备
167	钢の炮台	∞	炮台能力强化	海盗船专用	BF3-9隐藏（白天访问）
168	ハチマキ	2	Gen↑、Atk+2，必定满足卡片ACE类型	男性专用	BF3-3剑士装备
169	发芽プロテイモ	1	食用后Atk下降	全员皆可	道具栏中有プロテイモ，进入Chapter3后自动获得
170	バナナンの实	1	食用后Luk上升	全员皆可	BF3-3隐藏
171	パメラのほうき	2	Gen-2、Tec+6、Atk+4、Luk↑，必杀技持续时间2倍	魔女系专用	BF5-3帕梅拉装备
172	パラディンランス	2	Gen↑、Atk+6，神圣攻击力上升	卡缪鲁专用	BF7-2伽尔姆装备
173	ビーストファング	1	Tec+4、Atk+4、Luk+2，对铳系单位强势	萍嘉专用	BF5-5海盗装备
174	ピーチサンダル	2	Tec+6、Atk+2，擅长在海边地形作战	骑马、水栖型以外	BF1-2隐藏
175	干からびたトカゲ	1	食用后Atk上升	不反感奇怪东西的人	BF5-7隐藏
176	光の海域のカケラ	–	无	全员不可	BF6-1隐藏
177	悲枪シルヴィア	2	Tec+6、Atk↑、Luk↓，必杀槽自动消耗	枪系专用	BF5-7隐藏（声望为正）
178	ヒヅメシューズ	2	Tec+2、Atk+2，移动类型变为骑马	骑马、水栖型以外	BF3-9海盗装备
179	漂流日记	1	Luk+4，败退惩罚无效	全员皆可	BF3-4隐藏
180	ひらひらリボン	2	Tec+4、Luk+2，异常状态无效	女性专用	BF1-2安奴装备
181	ピンに入った手纸	–	无	全员不可	BF4-1隐藏
182	ピンの中の海ドゼウ	1	食用后Gen上升	全员皆可	道具栏中有海ドゼウ，装备着ガラスのピン移动后自动获得

编号	名称	时限	效果	装备条件	取得方法
183	ファドペンダント	1	Gen+3、Tec+2、Atk+1、Luk+3，士气全回复	女性专用	BF6–3恩丽埃塔装备
184	フェルマ–タベル	3	Tec+4、Luk↑，抑制敌方必杀槽增长	伊塔专用	BF5–5隐藏（第一阶段访问）
185	フォ–ミュラ–	1	Tec↑、Atk↑，必杀槽全满	魔女系专用	BF6–2用漂流日记换取
186	船乗りのオキテ1巻	3	Gen+2、Tec↑、Atk–4、Luk+2，败退惩罚无效	有解读能力的人	BF3–5隐藏
187	船乗りのオキテ2巻	3	Gen+2、Tec+2、Atk–4、Luk↑，败退惩罚无效	有解读能力的人	BF3–6隐藏
188	船乗りのオキテ3巻	3	Gen↑、Tec+2、Atk–4、Luk+2，败退惩罚无效	有解读能力的人	BF3–6隐藏
189	プラズマショット	2	Tec+2、Atk+4、Luk+2，雷击攻击力上升	铳系专用	BF4–2B冈古装备
190	プラチナの发饰り	3	Gen+2、Tec+2、Luk+4，暗黑以外的属性无效	女性专用	BF6–1恩丽埃塔装备
191	プラチナバッジ	1	Atk+6、Luk+6，MVP补正判定（效果大）	全员皆可	BF6–1隐藏
192	ブラックマリア	3	Gen+4、Tec+2、Luk+6，对反击完全防御	女性专用	BF7–4姬拉装备
193	ブランクサンダル	3	Tec–2、Atk–2、Luk+4，移动后士气下降	骑马、水栖型以外	BF5–4隐藏
194	フランベルジェ	2	Atk+4，火焰攻击力上升	安奴专用	BF4–1梅拉妮装备
195	ブレイヴリング	3	Gen+4、Atk+2，会心攻击率50%	全员皆可	BF5–5剑士装备
196	プロテイモ	1	食用后Atk上升	全员皆可	BF1–1隐藏
197	ブロンズシ–ルド	1	Gen↑、Tec↓、Atk–2，对投石和支援炮击完全防御	铳系以外	BF5–2梅拉妮装备
198	ベルトポ–チ	3	Luk↑，一定几率回复士气	全员皆可	BF3–4海贼装备
199	ペロペロキャンディ	1	食用后全能力上升	不讨厌甜食的人	BF3–3隐藏
200	ほころびたロザリオ	1	Gen↓、Tec+2、Atk+2、Luk↓，必杀槽自动积蓄	全员皆可	BF2–2隐藏
201	星屑の砂时计	1	士气为0后能再起一次	全员皆可	BF7–2用深海の雪+スタ–ダスト换取
202	ホタテの王梓	1	食用后Tec上升	全员皆可	BF3–4隐藏（白天访问）
203	北海熊の毛皮	–	无	全员不可	BF3–9隐藏
204	北海熊のコ–ト	3	Gen+4，冷气攻击无效	全员皆可	BF5–3用北海熊の毛皮换取
205	ボロ布	1	Gen↓、Luk↓，士气徐徐下降	全员皆可	BF3–2隐藏
206	マ–ジリング	4	Tec+6，必杀槽自动积蓄	Lv5以上	BF2–2扎扎兰多装备
207	マ–メイドフィン	1	Tec–4，移动类型变为水栖	骑马、水栖型以外	BF3–6隐藏（女性访问）
208	マジカルソ–ド	2	Gen+2、Tec+4、Luk+4，必杀槽自动积蓄	剑系专用	BF5–10用ウィルの结晶+朽ちた剑换取
209	魔水晶	–	无	全员不可	BF4–3B隐藏
210	魔枪ブラシェンド	2	Tec+4、Atk↑、Luk↑，士气徐徐下降	枪系专用	BF5–7隐藏（声望为正）
211	真っ白な珍しい蝶	–	无	全员不可	道具栏中有シスタ–の花束，进入BF3–4后自动获得
212	魔法めがね	1	Tec↑、Atk–2、Luk+2，必杀槽自动积蓄	持有魔力的人	BF4–2A魔女装备
213	まやかしの笛	2	Luk–4，对手的地形效果为0%	伊塔专用	BF5–10隐藏（声望为正）
214	マルスの大盾	1	Gen↑、Tec↓、Luk+4，对突击完全防御	有力量的人	BF7–2梅拉妮装备
215	マンタの鱼拓	2	Gen↑、Tec↑，MVP判定补正（效果大）	全员皆可	BF6–1用珍鱼の鱼拓换取
216	マンタのマント	3	Gen↑、Tec↑、Atk↑、Luk↑，对突击完全防御	全员皆可	BF6–5用マンタの鱼拓换取
217	ミ–ティア	2	Gen+4、Atk↑，会心攻击率50%	艾丽夏专用	BF5–10托蕾西装备
218	ミスティ–コ–ト	3	Gen+2、Tec+5、Atk+1、Luk+3，获得经验值+1	女性专用	BF3–6隐藏
219	ミストルティン	1	Gen↓、Tec↑、Atk↑、Luk+4，胜利后吸收士气	剑系专用	BF7–2阿修雷装备
220	ミネラルリ–フ	1	食用后Tec上升	全员皆可	BF6–5隐藏
221	ミラ–ジュコ–ト	2	Gen+4，全地形效果+20%	Lv7以上	BF3–9隐藏（夜晚访问）
222	魅惑のピスチェ	3	Gen+2、Tec+2，士气徐徐回复	女性专用	BF5–4安奴装备
223	麦わら帽子	2	Gen+2、Luk+2，擅长在白天作战	冈古以外	BF5–4隐藏
224	虫カゴ	3	无	全员皆可	BF3–3用ドラップ换取
225	名马ワ–ドナ	3	Gen+6、Tec+2、Atk+4，必定满足卡片ACE类型	骑马型专用	BF6–3骑士装备
226	目隐しの布	1	Gen–4、Tec↓、Atk–6，被会心攻击率50%	全员皆可	BF2–2隐藏
227	メルヘン伪翼	1	Gen+2、Luk+6，移动类型变为飞行	Lv10以上	BF7–2隐藏（伊修特以外的角色访问）
228	モヴモヴの实	1	Gen+2、Tec+2、Atk–2、Luk–2，战斗后仍可移动	全员皆可	BF3–7隐藏
229	モ–ニングドレス	3	Gen–4、Tec+4、Luk+2，擅长在白天作战	女性专用	BF5–10隐藏（白天访问）
230	暗の邪域のカケラ	–	无	全员不可	BF6–2隐藏
231	暗夜のロ–ブ	3	Gen+4、Tec+2，暗黑攻击无效	全员皆可	BF4–3A/B阿玖装备
232	ユ–フォリアの纹章	1	Gen↑、Tec↑、Atk↑、Luk↑，对全部单位强势	尤弗利亚王专用	BF7–6A/B/C最终BOSS装备
233	ユ–フォリア历史书	–	通关后开启角色图鉴	全员不可	BF6–1用ビンに入った手纸换取
234	幽灵海贼の人形	6	Gen↓、Tec↓、Atk↓、Luk↓，对手必定猛烈反击	全员皆可	BF5–4隐藏
235	梦见の帽子	2	Tec+4、Atk+4、Luk↑，白天处在昏睡状态	女性专用	BF5–10隐藏（声望为负）
236	妖精石のブロ–チ	1	Gen↑、Tec↑、Atk↑，全属性攻击力极大	Lv15以上	BF5–7用タイヤキ换取
237	妖刀夜叉	3	Gen↑、Tec↑、Atk↑、Luk↓，偶尔猛烈反击	伊修特专用	BF3–8布拉克莫阿装备
238	四叶のクロ–バ–	4	Luk↑，确实出现战利品	全员皆可	BF1–1隐藏
239	ラカンの秘药	1	食用后Tec上升	18岁未满禁止服用	BF5–9用シ–ラカンス骨+ウミヘビ换取
240	ラッキ–ブル–ム	3	Gen+2、Atk+4、Luk↑，确实出现战利品	魔女系专用	BF5–10隐藏（声望为负）
241	ラピッドアックス	6	Gen–2、Tec+6、Atk+2，瞬间蓄力	斧系专用	BF1–1萍嘉装备
242	リヴェンジャ–	2	Gen–6、Tec↑、Atk+2、Luk↓，同等伤害反击	剑系专用	BF6–5剑士装备
243	リベリオンフォ–ス	3	Gen↓、Tec+6、Atk↑，对全部敌人有效	斧系专用	BF5–9贝尔伽斯装备
244	流星の炮台	∞	炮台能力强化	海盗船专用	BF4–2A/BF5–1B用钢の炮台换取
245	轮回の泪	3	Gen+6、Atk+4、Luk+4，必杀技持续时间2倍	菲比专用	BF5–6隐藏
246	ルビ–スタッフ	3	Atk+4、Tec+2，火焰攻击力上升	杖系专用	BF4–3A/B露露Mk–2装备
247	レ–スのハンカチ	2	Tec+4、Luk+4，瞬间蓄力	女性专用	BF3–5隐藏
248	历战のバンダナ	2	Gen+4、Tec+2、Atk+2、Luk+2，连战减员无效	男性专用	BF3–4水手装备
249	レッドクリムゾン	1	Gen+2、Tec–4、Atk↑、Luk+2，火焰攻击力上升	剑系专用	BF6–2梅拉妮装备
250	炼金のモノクル	1	Tec+6、Luk+4，获得经验值+3	持有魔力的人	BF5–5用高级うに换取
251	レンジャ–ブ–ツ	5	Gen+2、Tec+4，全地形效果+10%	骑马、水栖型以外	BF2–2米涅索塔装备
252	牢屋のカギ	–	无	全员不可	BF2–2剧情获得
253	ロ–ブ	3	Gen↓、Tec↓、Atk↓，对全部单位弱势	全员皆可	BF3–1隐藏
254	ロストマテリアル	–	无	全员不可	BF3–9隐藏（需装备着宝の地图）
255	ワ–プシュ–ズ	2	Tec+2，移动类型变为转移	骑马、水栖型以外	BF3–6隐藏
256	■玺カエサル	–	无	全员不可	道具栏中有BF6–5，进入后自动获得
257	■玺カエ■ル	–	无	全员不可	道具栏中有■■カエ■ル，进入BF6–4后自动获得
258	■■カエ■ル	–	无	全员不可	道具栏中有■■カ■■ル，进入BF6–3后自动获得
259	■■カ■■ル	–	无	全员不可	道具栏中有■■■■■ル，进入BF6–2后自动获得
260	■■■■■ル	–	无	全员不可	道具栏中有■■■■■■，进入BF6–1后自动获得
261	■■■■■■	–	无	全员不可	BF4–3A/BF4–3B用ロストマテリアル+贤者の石换取
262	メダリオン	–	回复士气专用	全员不可	普通敌兵掉落

文 阿鲁

S·RPG	女王之门 螺旋混沌		
	クイーンズゲイト スパイラルカオス		
NBGI	2011年7月28日	日版	1人
6279日元	无对应周边	推荐游戏年龄：17岁以上	



本作不但增加了数量众多的新角色，更是厚道地将前作中的所有角色也加到了本作中，再加上数量众多可收服的女性怪兽，让本作可出战成员的选择面非常广，不过每一关那数量少得可怜的可出场人数却让人纠结不已。虽然还有着诸如等级压制、技能设置不合理等瑕疵，不过在丰富的破甲CG光环的照耀下，一切都显得不那么重要了，对吧！

和美女斗，其乐无穷！

操作简介

方向键/滑杆	移动光标
△	显示角色所属阵营的颜色以及属性
○	确定
×	取消
□	按住□移动光标为加速
L/R	切换我方目标
START	回合结束
SELECT	扩大或缩小地图
START+SELECT	进入躲避别人目光的安全模式
START+SELECT+L+R	返回标题画面

各项数值介绍

HP	角色的基本血量，为0时战斗不能
AP	角色进行攻击时所消耗的点数，不同的招式消耗AP点数也不同，每回合自动回复一定数量，点数低于攻击招式的消耗时则无法发动攻击
SP	角色使用技能时消耗的点数，不会自动回复，但可使用道具进行回复
斗气值	角色进行攻击、受到攻击、破坏敌人部位或部位被破坏时都会增长，随着斗气的增长，角色的攻击力和命中率会得到补正，必杀技和协力技的使用也会对斗气的数值有一定要求
部位HP	角色的5个部位都有对应的HP，部位HP为0时，该部位就会被破坏，在观看战斗画面时可以看到部位被破坏时的特写，部位被破坏后受到该部位的攻击时受到的伤害也会增加，所有部位全部被破坏也会导致战斗不能

战前准备界面

パーティ-メンバー	查看队伍状态
ショップ	购买道具以及强化装备
アイテム	装备、使用道具或宝石
コミュニケーション	与同队的女性角色训练或交谈，可大幅增加好感度
コスチューム	换装
システム设定	系统设定
データ	储存、读取记录
GO NEXT STAGE	进入下一话
GO FREE STAGE	进入自由战斗

移动类型

游戏中各个角色拥有特定的移动类型，移动类型不但影响在各种地形上的移动速度，还会影响地形补正所造成的效果。

ノ-マル	受地形补正效果影响，在沙漠和森林地形中移动力减少
战士	不受荒地和沙漠的地形补正效果以及减移动力效果影响
エルフ	不受荒地的地形补正效果以及森林的减移动力效果影响
飞行	不受一切地形的减移动力效果影响
魔族	不受毒沼地形补正效果影响，在毒沼地形里不会受伤

FIG系统

本作新增的系统"协力技"，相当于其他游戏中的合体技。发动协力技有3个条件，首先要该角色学会协力技；其次协力的对象要和自己在1格范围以内；最后使用协力技的双方斗气值都在50%以上。已经明确的可进行协力攻击的角色有アレイン＆ノワ、ユ-ミル＆虹原いんく、キュ-ト＆まろん、いろは＆アイリ。





攻击距离和攻击次数

每个角色都有一个攻击范围，大部分角色普通攻击的攻击距离都是2，少部分如ノエル、真镜名等角色的攻击距离是3。除此之外，部分角色还拥有远距离攻击，攻击距离一般是5，ニクス、クロ-デット等角色的远距离攻击甚至还是范围攻击，活用的话可以对战斗起到非常大的帮助。角色在进行普通攻击时首先要选择使用的招式，角色的各种招式随着等级和各项能力的提升而增加。在等级低的时候，每次最多只能选择两招进行攻击，随着等级的提升，每次攻击时的攻击次数也会提升，5级时可进行3次攻击；15级时4次攻击；25级时5次攻击。选择攻击招式时可以看到该招式的命中率，在一次攻击中连续使用同一招时AP的消耗会增加，命中率会降低。

命运惩罚系统

给ジャン装备“混沌の指轮”后让他对女性角色进行部位全破坏后就会进入该系统，进入该系统后首先需要在限定时间内按下对应的按键解除锁链开门，然后在各种颜色的曲线移动到指定的范围内按键进行消除，限定时间内消除所有曲线后就能看到该角色的特殊CG。通过该系统打倒敌人后还会获得特定的道具，每10个道具可以让“混沌の指轮”进行升级，之后在命运惩罚系统中演出的CG还会发生邪恶的变化哟！虽然可以看到特殊CG，不过通过该系统打倒敌人后与其的好感度会下降，在收服女性怪兽或者对手将来会成为我方成员时最好就不要用该系统来贪图眼前的利益了。

奖励点数

角色升级时所有能力会全面提高，如果在过关时该角色没有战斗不能，那么还可以获得额外的奖励点数，在战斗中每提升一级，过关后获得3点奖励点数。关卡中最活跃的角色将获得MVP称号，过关后获得4点额外奖励点数。另外，本作还新增了特殊奖励，分别为：最多部位破坏、最多援护攻击、最多援护防御、最多回收（回收宝箱），达成条件者可以获得额外2点奖励点数。这些奖励点数玩家可以自由分配到HP、AP、SP、攻击力、防御力、回避值、命中率这几项上。

商店



在商店里不但可以购买各种物品（包括道具、装备、宝石），还可以对武器或部位进行升级。武器升级后提升攻击力，部位升级后提升该部位的HP。一开始只能提升5级，随着游戏的进程，可升级的次数会不断提升，最多可升到20级。

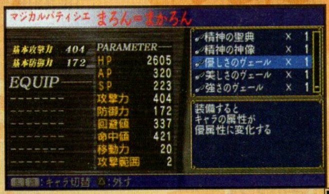
破甲系统

每位女性角色除了有HP外，还有部位HP这一设定，全身上下共分为头、胸、腕、腰、脚五个部位，每个部位都有一个对应的部位HP。在战斗中，受到攻击时不但要削减人物本身的HP，同时也会削减部位HP。当一个部位的HP为0时，这个部位就会被破坏，如果是在开启战斗画面时破坏部位的话还可以看到对应该部位破坏时的CG。每个部位被破坏时的CG各不相同，如果所有的部位全被破坏还可以看到更加劲爆的全身像。



装备与道具

装备与道具和宝石的获得方法大致一样，每个角色可持有装备和道具的总数为6个，并且同部位的装备只能选择其中的一个，也就是说一个角色最多只能同时持有三件装备，这样一来就避免了许多变态组合的出现。几种秘药是在非战斗时使用的，使用之后永久增加角色的能力，可以对有爱的角色进行重点培养。



奖励攻击

每个角色的任意攻击招式都会对部分部位造成不同程度的伤害，在开启战斗画面时，部位的破坏程度可以从右下角的小人身上部位的颜色看出来，没有被破坏的部位呈现白色，受到伤害时部位会逐渐变红，当呈现红色并闪烁时就代表该部位离被破坏不远了。当战斗中部位被破坏并显示部位破坏的CG时，会出现奖励攻击的选项，此时玩家可以通过按方向键从已经学会的招式中选择一种进行追加攻击，奖励攻击只对部位HP造成伤害，在奖励攻击时破坏部位还可以再次选择奖励攻击。因此，想要全破坏部位，基本上都是在开启战斗画面时通过奖励攻击来达成的。



全道具列表

名称	效果
回复药	指定角色HP回复15%
特效药	指定角色HP回复30%
エルフの秘药	指定角色HP回复50%
神秘の灵药	指定角色HP全回复
见习いの修具	指定角色全部位HP回复15%
职人の修具	指定角色全部位HP回复30%
ドワ-フの修具	指定角色全部位HP回复50%
祝福の修具	指定角色全部位HP全回复
ケ-キ	指定角色SP回复15%
ぶどう酒	指定角色SP回复30%
カニのシチュ-	指定角色SP回复50%
ヴァンス家の肠诘	指定角色SP全回复
ハ-ブ	指定角色AP回复15%
エルフのハ-ブ	指定角色AP回复30%
圣なるハ-ブ	指定角色AP回复50%
女王のハ-ブ	指定角色AP全回复
毒消し	指定角色“毒”状态恢复
强壮药	指定角色“疲劳”状态恢复
麻痹消し	指定角色“麻痹”状态恢复
凝固药	指定角色“溶解”状态恢复
圣印	指定角色“诅咒”状态恢复
气力药	指定角色“消沉”状态恢复
气付け药	指定角色“混乱”状态恢复
万能药	指定角色全异常状态恢复

精灵の雫	指定角色HP全回复，状态全异常状态恢复
命の雫	指定角色HP、部位HP、AP、SP全回复，状态全异常状态恢复
斗气の秘香	指定角色斗气提高15%
斗气の灵香	指定角色斗气提高30%
斗气の神香	指定角色斗气提高50%
心眼の秘香	1回合内，指定角色命中值上升15%
心眼の灵香	1回合内，指定角色命中值上升30%
心眼の神香	1回合内，指定角色命中值上升50%
绝技の秘香	1回合内，指定角色会心一击率上升15%
绝技の灵香	1回合内，指定角色会心一击率上升30%
绝技の神香	1回合内，指定角色会心一击率上升50%
王家の秘香	1回合内，攻击力、防御力、命中值、回避值上升30%
手ごころの秘香	1回合内，指定角色攻击力下降50%
手ごころの灵香	1回合内，指定角色攻击力下降70%
手ごころの神香	1回合内，指定角色攻击力下降90%
隐れ蓑	1回合内，回避敌人的所有攻击
心眼の灵药	1回合内，命中率100%
战神の秘香	下次攻击全为会心一击
破坏神の秘香	下次攻击只对部位HP造成伤害
力の秘药	最大攻击力上升10
守りの秘药	最大防御力上升10
素早さの秘药	最大回避值上升10
心眼の秘药	最大命中值上升10
命の秘药	最大最大HP上升100
精神の秘药	最大最大SP上升25
战いの秘药	最大最大AP上升25
混沌の欠片：绿	闪烁着神秘光辉的谜之碎片，收集10个的话有好事发生……
混沌王の欠片：绿	闪烁着神秘光辉的谜之碎片，收集10个的话有好事发生……
混沌の欠片：赤	闪烁着神秘光辉的谜之碎片，收集10个的话有好事发生……
混沌王の欠片：赤	闪烁着神秘光辉的谜之碎片，收集10个的话有好事发生……
混沌の欠片：白	闪烁着神秘光辉的谜之碎片，收集10个的话有好事发生……
混沌王の欠片：白	闪烁着神秘光辉的谜之碎片，收集10个的话有好事发生……

全装备列表

体装备	
名称	效果
战士のマント	装备时攻击力增加40
破邪のマント	装备时攻击力增加50
厚手のマント	装备时防御力增加10
毛皮のマント	装备时防御力增加20
虎纹のマント	装备时防御力增加30
圣なるマント	装备时防御力增加40
守护者のマント	装备时防御力增加50
番人のマント	装备时回避值增加10
エルフのマント	装备时回避值增加20
精灵のマント	装备时回避值增加30
风のマント	装备时回避值增加40
风神のマント	装备时回避值增加50
斗士のマント	装备时最大HP增加200
英雄のマント	装备时最大HP增加400
女王のマント	装备时最大HP增加600
祝福のマント	装备时最大HP增加800
神秘のマント	装备时最大HP增加1000
ポイズンガ–ド	装备时"毒"状态无效化
タイア–ガ–ド	装备时"疲劳"状态无效化
パライズガ–ド	装备时"麻痹"状态无效化
メルトガ–ド	装备时"溶解"状态无效化
カ–スガ–ド	装备时"诅咒"状态无效化
レイジ–ガ–ド	装备时"消沉"状态无效化
コンフュガ–ド	装备时"混乱"状态无效化
大地の加护	装备时地形伤害无效化
明镜止水	装备时不会触发过激行为
魔人のマント	装备时攻击力增加70，防御力减少50

腕装备	
名称	效果
刚力の腕轮	装备时攻击力增加10
神铁の腕轮	装备时攻击力增加20
地灵の腕轮	装备时攻击力增加30
破坏の腕轮	装备时攻击力增加40
霸王の腕轮	装备时攻击力增加50
豹の腕轮	装备时命中值增加10
狮子の腕轮	装备时命中值增加20
飞龙の腕轮	装备时命中值增加30
火龙の腕轮	装备时命中值增加40
龙王の腕轮	装备时命中值增加50
斗士の腕轮	装备时会心一击率增加10%
达人の腕轮	装备时会心一击率增加15%
霸者の腕轮	装备时会心一击率增加20%
圣者の腕轮	装备时会心一击率增加25%
王者の腕轮	装备时会心一击率增加30%
バ–サ–カ–ブレス	装备时命中值增加70，回避值减少50
混沌の指轮	装备时对女性角色部位全破坏会触发特殊效果，ジャン专用
混沌の指轮：绿	装备时对女性角色部位全破坏会触发特殊效果，ジャン专用
混沌王の指轮：绿	装备时对女性角色部位全破坏会触发特殊效果，ジャン专用
混沌の指轮：赤	装备时对女性角色部位全破坏会触发特殊效果，ジャン专用
混沌王の指轮：赤	装备时对女性角色部位全破坏会触发特殊效果，ジャン专用
混沌の指轮：白	装备时对女性角色部位全破坏会触发特殊效果，ジャン专用
混沌王の指轮：白	装备时对女性角色部位全破坏会触发特殊效果，ジャン专用

饰品	
名称	效果
女神の指轮	装备时攻击射程增加1
ユニコ–ンの指轮	装备时移动力增加1
战士の指轮	装备时最大AP增加30
战姬の指轮	装备时最大AP增加50
战将の指轮	装备时最大AP增加80
战神の指轮	装备时最大AP增加100
圣なる指轮	装备时最大SP增加30
冥界の指轮	装备时最大SP增加50
谜の触手	装备时最大SP增加80
妖しい触手	装备时最大SP增加100
小恶魔の指轮	装备时异常状态类技能的发生率提高20%
エルフの指轮	装备时使用技能消耗SP降低20%
秘传の书	装备时攻击消耗AP降低30%
白虎の纹章	装备时每回合AP自动回复量增加50
ドライアドの加护	装备时每回合HP自动回复10%
アマラストライプ	装备时每回合SP自动回复10
ヴィ–ナスストライプ	装备时每回合SP自动回复15
ラッキ–コイン	装备时获得经验值变为2倍
幸せのリボン	装备时获得资金变为1.5倍
ミソチルリング	装备时攻击力、防御力、命中值、回避值增加25
ハッピ–フラワ–	装备时会心一击率提高10%
力の圣典	装备并升级时，获得攻击力+1的额外奖励
力の神像	装备并升级时，获得攻击力+2的额外奖励
守りの圣典	装备并升级时，获得防御力+1的额外奖励
守りの神像	装备并升级时，获得防御力+2的额外奖励
素早さの圣典	装备并升级时，获得回避值+1的额外奖励
素早さの神像	装备并升级时，获得回避值+2的额外奖励
心眼の圣典	装备并升级时，获得命中值+1的额外奖励
心眼の神像	装备并升级时，获得命中值+2的额外奖励
命の圣典	装备并升级时，获得最大HP+3的额外奖励
命の神像	装备并升级时，获得最大HP+5的额外奖励
体力の圣典	装备并升级时，获得最大AP+1的额外奖励
体力の神像	装备并升级时，获得最大AP+2的额外奖励
精神の圣典	装备并升级时，获得最大SP+1的额外奖励
精神の神像	装备并升级时，获得最大SP+2的额外奖励
优しさのヴェ–ル	装备时角色的属性变化为优
美しさのヴェ–ル	装备时角色的属性变化为美
强さのヴェ–ル	装备时角色的属性变化为强
精神の砂时计	装备时命运惩罚的时间稍稍延长，ジャン专用
精神の砂金时计	装备时命运惩罚的时间大幅延长，ジャン专用

宝石系统

在游戏中，除了可以在商店中购买宝石，在战斗中破坏敌人特定部位并将其击败后也会获得。宝石一共有4种颜色，其中红、蓝、黄分别对应角色的三种属性，将对应颜色的宝石装备到角色身上时可以增加该角色的攻击力，装备宝石越多，攻击力加成越高。每颗宝石都有其对应的技能，后期高级宝石中拥有的技能需要角色所装备的宝石达成特定的颜色组合时才能使用。每个角色最多可以装备3颗宝石。

全宝石列表

红色宝石			
名称	技能1	技能2	技能3
ガ–ネット	ディフェンスアップ	–	–
ルビ–	パワ–アップ【红、白】	–	–
カ–ネリアン	ヒットアップ	–	–
魔石の欠片	クリティカルダウン	–	–
ブラッドスト–ン	スピ–ドダウン	–	–
重力石	ム–ブダウン【红、白】	–	–
ロ–ズクォ–ツ	リフレッシュLv1	–	–

琉璃玉	リフレッシュLv2	–	–
斗神石	クリティカルアップ	レンジアップ	–
ナイトソウル	ムーブアップ【蓝、白】	パライズプラス	–
タイガーアイ	スピードアップ	ヒットダウン	–
绯々色原石片	スピードダウン	リフレッシュLv3【黄、白】	–
火龙眼	ムーブアップ【蓝、白】	レンジダウン	–
红莲石	クリティカルアップ	パワーダウン【蓝、白】	リペアーLv1
クイーンルビー	パワーアップ【红、白】	ディフェンスダウン	–
蓝色宝石			
名称	技能1	技能2	技能3
ポイズンストーン	ポイズンプラス	–	–
アクアマリン	パライズプラス	–	–
咒青石	カースプラス	–	–
サファイア	キュアカース	–	–
ターコイズ	キュアコンフュ	–	–
ラピスラズリ	キュアレイジー	–	–
ミッドナイト	タイアープラス	–	–
カオスストーン	レイジープラス	メルトプラス	–
ブルームーン	キュアポイズン	–	–
エンジェライト	キュアコンフュ	レイジープラス	–
ブルーローズ	キュアパライズ	–	–
冻龙眼	キュアタイアー	コンフュプラス	–
アイロニックブルー	キュアパライズ	ポイズンプラス	パワーアップ【红、白】
神青石	キュアポイズン	キュアメルト	ヒールLv2
黄色宝石			
名称	技能1	技能2	技能3
エナジーストーン	ヒールLv1	–	–
リペアストーン	リペアーLv1	–	–
ペリドット	ヒールLv2	–	–
トパーズ	リペアーLv2	–	–
シトリン	ヒールLv3【黄、黄】	–	–
アンバー	リペアーLv3【黄、黄】	–	–
ファインストーン	ヒールLv2	リペアーLv1	–
スターライト	リペアーLv2	ヒールLv1	–
ムーンライト	ヒールLv3【黄、黄】	リペアーLv2	–
サンライト	ヒールLv3【黄、黄】	クリティカルアップ	–
月光石	ヒールLv4【黄、蓝】	リペアーLv3【黄、黄】	メルトプラス
太阳石	リペアーLv4【蓝、白】	パワーダウン【蓝、白】	–
白色宝石			
名称	技能1	技能2	技能3
ダイヤモンド	ヒールLv4【蓝、黄】	–	–
玻璃玉	リペアーLv4【白、蓝】	–	–
精灵石	リフレッシュLv4【白、蓝】	–	–
破邪石	キュアオール【白、白、白】	–	–
フェアリーチャーム	オールダウン【白、白、黄】	–	–
大王石	エリアリフレッシュ【白、白、红】	メルトプラス	–
アイオライト	エリアヒール【白、黄、黄】	ディフェンスアップ	–
ジルコン	エリアリペアー【白、红、蓝】	ヒールLv3【黄、黄】	–
シルバームーン	オールアップ【白、白、白】	オールダウン【白、白、黄】	–
クイーンパール	ヒールLv4【蓝、黄】	リペアーLv4【白、蓝】	–
ホーリーストーン	ヒールLv4【蓝、黄】	エリアヒール【白、黄、黄】	–
贤者の石	オールダウン【白、白、黄】	エリアリペアー【白、红、蓝】	エリアリフレッシュ【白、白、红】
ヴィーナスブレス	オールアップ【白、白、白】	エリアヒール【白、黄、黄】	キュアオール【白、白、白】

技能（スキル）

本作的技能类似“《机战》系列”的精神，角色需要消耗SP点数才能使用。和《机战》不同的是，本作的技能可以在角色移动之后再使用，诸如回复类技能、异常状态恢复类技能、降低敌人各项能力的技能就非常好用。除了角色本身可以习得的技能外，装备宝石也可以学会宝石所拥有的技能，其中一些强力回复技能甚至只能通过装备宝石来获得。下面就列出所有技能的名称和效果。



技能表

攻击系	
技能名	效果
ポイズンプラス	2回合内，攻击命中时，30%的概率使对手陷入“毒”状态
毒蛇の牙	2回合内，攻击命中时，50%的概率使对手陷入“毒”状态
タイアープラス	2回合内，攻击命中时，30%的概率使对手陷入“疲劳”状态
パライズプラス	2回合内，攻击命中时，30%的概率使对手陷入“麻痹”状态
麻醉铳	1回合内，攻击命中时，30%的概率使对手陷入“麻痹”状态
メルトプラス	2回合内，攻击命中时，30%的概率使对手陷入“溶解”状态
カースプラス	2回合内，攻击命中时，30%的概率使对手陷入“诅咒”状态
咒いの眼差し	2回合内，攻击命中时，50%的概率使对手陷入“诅咒”状态
レイジープラス	2回合内，攻击命中时，30%的概率使对手陷入“消沉”状态
コンフュプラス	2回合内，攻击命中时，30%的概率使对手陷入“混乱”状态
狐火	2回合内，攻击命中时，50%的概率使对手陷入“混乱”状态
斗争心	下次行动造成的伤害变成1.5倍
ネクロのイライラ	下次行动造成的伤害变成1.5倍
华丽なドルチェ	下次行动造成的伤害变成1.5倍
怒り爆发	下次行动造成的伤害变成1.5倍
ソウルチャージ	下次行动造成的伤害变成1.5倍
猛る武火	下次行动造成的伤害变成1.5倍
华丽なドルチェ	下次行动造成的伤害变成1.5倍
女王の威严	下次行动造成的伤害变成1.5倍
粉碎	下次行动造成的伤害变成1.5倍
アマラの铁拳	下次行动自身攻击力变为1.5倍
リベンジ	下次反击时造成的伤害变为1.5倍
猛反击	1回合内，反击时造成的伤害变为1.2倍
怒涛の追击	1回合内，援护攻击时造成的伤害变为1.5倍
气迫	下次行动造成的伤害变成2倍
疾风迅雷	下次行动造成的伤害变成2倍
インフェルノ	下次行动造成的伤害变成2倍
龙の觉醒	命中值与下次行动造成的伤害变成2倍
逆鳞	下次行动命中值与造成的伤害变成2倍
强袭レシピ	下次行动对属性相克的对手造成2倍伤害
属性キラー「美」	下次行动对美属性的对手造成2倍伤害
属性キラー「优」	下次行动对优属性的对手造成2倍伤害
属性キラー「强」	下次行动对强属性的对手造成2倍伤害
レイジ	1回合内，自身剩余的HP越少，对敌人造成的伤害越高
ふっとばし	对靠近的敌人造成攻击力50%的伤害，并击退3格距离
ブレイクバースト	对靠近的敌人造成攻击力50%的伤害，并击退3格距离
辅助系	
技能名	效果
好战意欲	下次攻击将敌人打倒时不会行动结束
ラッキー	下次攻击将敌人打倒时，获得的经验值和金钱变为2倍
ぶんどる	下次攻击将敌人打倒时，获得的金钱变为2倍
结界	3回合内，自身范围3格以内我方全员受到的伤害降低20%
暗隐れ	1回合内，回避敌人的所有攻击
インビジブル	1回合内，回避敌人的所有攻击
步行术	下次行动自身移动力+3
飞行	下次行动自身移动力+3
浮游	下次行动自身攻击范围+2
瞬间移动	无视地形移动到6格范围内任意位置
野生の勘	能发现地图上隐藏宝物的位置
师の教え	3回合内，每回合AP回复量变为2倍
ささやく	指定角色斗气变为0
言灵	3格范围内所有敌人斗气降低50%
シャウト	2回合内，自身范围3格以内敌人攻击力变为50%
パワーアップ	1回合内，自身攻击力上升25%
ディフェンスアップ	1回合内，自身防御力上升25%
ヒットアップ	1回合内，自身命中值上升25%
スピードアップ	1回合内，自身回避值上升25%
クリティカルアップ	1回合内，自身会心一击率上升25%
ムーブアップ	自身移动力+3
レンジアップ	自身攻击范围+2
オールアップ	1回合内，自身获得所有的上升系效果
パワーダウン	1回合内，指定角色攻击力降低25%
ディフェンスダウン	1回合内，指定角色防御力降低25%
ヒットダウン	1回合内，指定角色命中值降低25%
スピードダウン	1回合内，指定角色回避值降低25%
クリティカルダウン	1回合内，指定角色会心一击率降低25%
ムーブダウン	指定角色移动力–3
レンジダウン	指定角色攻击范围–2
オールダウン	1回合内，指定角色获得所有的降低系效果
咆哮	1回合内，指定角色回避值降低30%
阳炎の舞	1回合内，回避敌人的所有攻击
木の叶隐れの术	1回合内，回避敌人的所有攻击
グラビティミラージュ	下次行动回避敌人的所有攻击
见切り	下次行动回避敌人的所有攻击
Parry!	下次行动回避敌人的所有攻击
ハイパーガード	下次行动受到所有攻击的伤害都变为1

ミキリスライド	1回合内，自身回避值、命中值上升25%
华の圣乳	1回合内，自身攻击力、命中值、回避值上升25%
ウンディーネの加护	1回合内，自身攻击力、命中值、回避值上升25%
つかまえるゾ！	1回合内，自身命中值上升30%
Charge！	自身斗气增加25%
ブースト	1回合内，自身攻击力、命中值、回避值上升25%
ワンダーパワー	1回合内，自身攻击力、防御力、回避值上升20%
觉醒	1回合内，自身攻击力、命中值、回避值上升25%
スンガンの诱い	自身攻击范围+2，远距离攻击无效
翻弄	1回合内，攻击范围+2，远距离攻击无效
雷云の寄り	1回合内，受到的伤害变为1/3
巨大化	3回合内，受到的伤害变为50%
突击	1回合内，自身攻击力上升30%
Blick！	1回合内，自身攻击力上升30%
硬化	1回合内，自身防御力上升30%
决死の觉悟	1回合内，自身攻击力上升50%，防御力降低50%
辛口评价	指定角色斗气变为0
绝望の深渊	5格范围内全部敌人斗气变为0
挑发	1回合内，指定角色命中值降低30%
フラッシュ	1回合内，指定角色命中值降低30%
ソードブレイク	1回合内，指定角色攻击力降低30%
ピアッシング	2回合内，自身范围3格以内敌人的防御力变为50%
幻惑	2回合内，自身范围3格以内敌人的防御力、回避值、命中值减少25%
战技指导	2回合内，自身范围3格以内我方全员会心一击率增加20%
应援	指定角色斗气增加20%
气合溜め	自身斗气增加25%
究极フルコース	自身斗气变为100%
パワーMAX发动	自身斗气变为100%
やる气满々	自身斗气变为100%
チェーンリボルバー	1回合内，AP消耗减半
连续行动	2回行动
花岚	2回行动

回复系

技能名	效果
见习いヒール	指定角色HP、全部位HP回复30%
ベテランヒール	指定角色HP、全部位HP回复50%
治愈	指定角色HP回复50%
神の祝福	自身范围2格以内我方全员HP回复50%
のほほん空间	3回合内，回合开始时自身范围3格以内我方全员HP回复30%
破邪舞い	自身范围2格以内我方全员异常状态全恢复
ヒールLv1	自身HP回复20%
ヒールLv2	自身HP回复50%
ヒールLv3	指定角色HP回复50%
ヒールLv4	指定角色HP全回复
エリアヒール	自身范围2格以内我方全员HP回复50%
部位修复	自身范围2格以内我方全员全部位HP回复50%
リペアーLv1	自身全部位HP回复50%
リペアーLv2	自身全部位HP回复50%
リペアーLv3	指定角色全部位HP回复50%
リペアーLv4	指定角色全部位HP全回复
エリアリペアー	自身范围2格以内我方全员全部位HP回复50%
リフレッシュLv1	自身AP回复30%
リフレッシュLv2	自身AP回复50%
リフレッシュLv3	指定角色AP回复50%
リフレッシュLv4	指定角色AP全回复
エリアリフレッシュ	自身范围2格以内我方全员AP回复50%
キュアポイズン	指定角色“毒”状态恢复
キュアタイアー	指定角色“疲劳”状态恢复
キュアパライズ	指定角色“麻痹”状态恢复
キュアメルト	指定角色“溶解”状态恢复
キュアカース	指定角色“诅咒”状态恢复
キュアレイジー	指定角色“消沉”状态恢复
キュアコンフュ	指定角色“混乱”状态恢复
キュアオール	指定角色全异常状态恢复
おやつタイム	自身HP回复30%
恶鬼デルモア	自身HP回复30%
身体强化	自身HP和AP回复50%
光合成	自身HP和全部位HP回复30%
极上メニュー	指定角色SP回复40点
救急治疗	指定角色HP回复40%，异常状态全恢复
炼金术	指定角色的全部位HP回复30%
快愈のディッシュ	自身范围2格以内我方全员HP回复40%

过激行为（Passion Act）

每个有部位HP的角色都拥有两个过激行为的技能，其中一个为正面状态，一个为负面状态，只要在战斗中任意两个部位的HP变为0时就有一定几率触发其中的一个技能，部位被破坏得越多，触发该技能的几率也越大。

过激行为技能一览

技能名	效果
速攻	1回合内，攻击时的命中率为100%
ガード	1回合内，防御力变为2倍
全回避	1回合内，全回避敌人的攻击
足がすくむ	1回合内，移动力为0
攻击不发	1回合内，攻击时的命中率为0
行动不可	强制行动终了
回避不可	1回合内，无法回避敌人的攻击
战斗不可	1回合内，无法进行攻击和反击
战斗意欲减	1回合内，最大攻击次数变为1
攻击射程减	1回合内，攻击距离变为1
斗气减退	斗气值归0
斗气增进	斗气值最大
先制攻击	1回合内，进行反击时比对方先出手
无防备	1回合内，防御力为0
怒り心头	1回合内，所有攻击均为会心一击
SP消费增	1回合内，SP消耗2倍
SP消费无し	1回合内，使用技能不消耗SP
AP消费增	1回合内，AP消耗2倍
AP消费无し	1回合内，攻击不消耗AP

属性相克

本作一共就三个属性，分别是强、美、优，三个属性按顺序依次克制对方。游戏中，属性克制的效果十分明显，因此在战斗时尽量让属性上克制对方的角色优先攻击，这样就能将己方的损耗降到最低。特别是在面对BOSS时一定要利用好克制关系来对付，单挑战时用克制对方属性的成员出战大多数情况下都可以轻松获胜，反之，后期的BOSS很可能一次反击就秒杀掉属性被克制的队员。

异常状态

游戏中部分敌人，诸如史莱姆、章鱼、木乃伊，甚至某些BOSS级角色在攻击时会附带各种异常状态，合理使用异常状态可以一定程度上降低战斗的难度，不过不小心中了敌人的异常状态也是件很头疼的事，建议战前在主力角色身上放至少一个解除异常状态的道具。

异常状态一览

状态名	效果
毒	每回合开始时，角色HP减少10%
疲劳	每回合开始时自动回复AP量减半
麻痹	行动不能
溶解	每回合开始时，全部位HP减少10%
诅咒	每回合开始时，SP减少10
消沉	无法提升斗气值
混乱	无法使用技能和道具

换装系统（コスチューム）

和前作一样，ジャン会给队伍中的成员制作另一套衣服，获得换装道具后在战前准备的コスチューム选项里就可以进行换装了。本作可以换装的角色共有8名，其中キュート、レイナ、ユーミル和ナナエル只需要继承前作记录就可以获得（前提是前作记录里已经获得了这几名角色的换装）；而新增的まろん在第19话结束后自动获得，不知火舞、ディズィ-和虹原いんく的换装需要分别在第22话进入对应分支，然后在第27话获得对应角色的换装（リリ路线对应ディズィ-的换装）。换装之后的角色各项能力都有较大的增减，属性也会发生变化，在游戏后期可以针对BOSS的属性来选择是否换装。不过和前作一样，想拿齐所有角色的换装要进行三周目游戏，是个艰苦而漫长的过程。



援护与好感度



在游戏中，我方任意两名角色间都存在好感度的设定，好感度到达一定程度时可以开启这两名角色的援护攻击和援护防御，特别是援护攻击时还会对命中率进行大幅补正，这在后期关卡中对我方非常有利。每一话完成后的战前准备里，可以在“コミュニケ-ション”选项里选择“训练”和“交谈”（フリ-ト-ク），前者主要用来培养任意两名女性角色之间的好感，而后者主要用来培养男主角与女性角色之间的好感。除此之外，在战斗中对指定角色进行回复、与某角色邻接状态下打倒敌人、进行援护攻击或援护防御的行动等都会增加两人的好感度。除了在战斗时的好处外，本作新增的“EGK系统（亲吻系统）”也对好感度有要求。

EGK系统



每完成一话后，可以在“コミュニケ-ション”选项里选择指定女性角色进行“交谈”（フリ-ト-ク），这除了可以增加友好度外，还能让男主角与她走得越来越近。每完成一次对话后该角色身后就会多一颗五星，完成7次对话后该角色最后一颗五星变成粉红色，再与其对话就可以进入与该角色的亲吻模式，此时可以竖立PSP欣赏该角色的特写插画和暧昧的语言，如果好感度够高的话画面还会逐渐往嘴部靠近，最后获得该角色的香吻。不过需要好感度非常高时才会获得香吻，而无论是否获得该角色的吻，只要进入这个模式后就无法再与其对话了，因此一定要等好感度够高时再进入该模式。

等级压制

这算是个非常不厚道的系统，在游戏中等级处在至高无上的地位，只要等级的差距在3级以上，想要单打独斗战胜对方几乎就是不可能的是，如果没有投入大量点数到命中上，甚至连命中对方都是难事，因此在战斗前，特别是在选择了分支路线后，一定要先将等级较低的角色在自由战斗中培养起来，否则接下来的关卡将比地狱还恐怖。当然这一点对于我方也是一样的，只要等级压制对方，就可以一路碾压过去，丝毫不费吹灰之力。



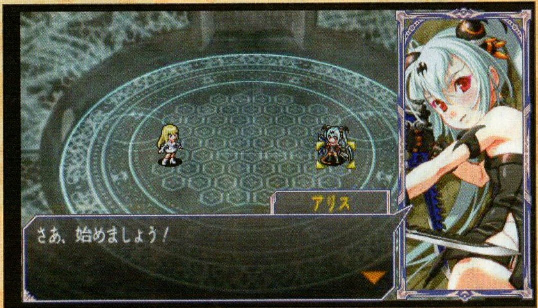
奴隶系统

在本作中，只要是有部位HP的女性怪兽都可以进行收服，收服的方法和前作一样，需要用ジャン来完成对女性怪兽的全破甲，可以让强力角色将敌人的部位HP削减到非常低时再让ジャン来完成最后一击。不过敌人的HP和部位HP的血量几乎是成正比的，经常出现部位还没破坏完对方的HP就为0的情况，因此ジャン的回复技能就必须用在敌人的身上。另外需要注意的是，由于有等级压制系统的存在，因此ジャン的等级至少要保证和要收服的女性怪兽一样，战斗结束后的奖励点也建议加在SP、回避和命中上，这样才能保证命中率完成破甲工作。在前作中，收服后奴隶兽可以在战斗中由ジャン召唤出来，而本作收服后的奴隶将作为普通的参战成员，需要在配置角色时选择是否让她们出场，由于本作本身就有着数量庞大的角色可供选择，因此是否让存在感不高的奴隶兽出场就要看玩家的喜好了，不过培养奴隶兽有一个好处就是无论玩家选择哪条分支路线，她们都会一直跟着，而且最后的隐藏关卡也需要借助奴隶兽的力量。



女王决斗系统

在游戏中，大部分关卡在完成胜利条件后都会进入与对方指定角色的单挑战（也就是女王决斗，以后都用单挑战来表示）。单挑战前，玩家可从已出战角色中选择任意一人进入一个1对1的特殊领域，胜利条件固定为在单挑战中获胜，失败条件为在单挑战中战败或者经过15个回合。需要注意的是，单挑战一旦失败，就会直接导致Game Over（某些必败的战斗不算在其中），因此在没有十足的把握前，还是在开战前先保存记录比较稳妥。进入单挑战后，双方角色都将回复到满状态的姿态登场，只要等级差距不是太大，我方属性克制对方，一般来说一次反击加一次主动攻击就能取得胜利。



※第22话的分歧是根据几位女性角色的好感度来定的。这个好感度跟关卡中用指定角色完成胜利条件有关，相关的女性角色有リリ、不知火舞和いんく（分别对应A、B、C三条路线），想走哪条路线就让指定的女性角色打倒BOSS吧。想走C路线，之前最好不要让不知火舞和リリ出战。

流程图

- 第1话：不思议な国の异邦人
- 第2话：爱と正义の使者
- 第3话：炎を缠いし忍
- 第4话：数奇なる遭遇
- 路线A：ドーラを追う
  - 第5话A：邪龙咆哮
  - 第6话A：闭ざされた心
  - 第7话A：巡り合う追迹者
  - 第8话A：ブービートラップ
  - 第9话A：策略と里切り
- 路线B：ラミカを追う
  - 第5话B：夕暮れに舞う鹤
  - 第6话B：冥土よりの使い
  - 第7话B：汝の求めしものは……
  - 第8话B：赤铜の人形遣い
  - 第9话B：哀・吸血姬
- 第10话：密林の守护者
- 第11话：二人の决意
- 第12话：虚数界……再び
- 第13话：混沌の虚数界
- 第14话：危险分子 排除命令
- 路线A：ランシエルの方へ
  - 第15话A：女王よりの使者
  - 第16话A：逢魔の女王
  - 第17话A：蠢く影
- 路线B：スーシエルの方へ
  - 第15话B：雷云の将……再び
  - 第16话B：络みつく孤高の刃
  - 第17话B：真の灾厄
- 第18话：禁断の门
- 第19话：刻を制御せし者
- 第20话：绝对强者
- 第21话：シューティングスター
- 路线A：リリ路线
  - 第22话A:悲しみと共に……
  - 第23话A:觉醒
  - 第24话A:グラビティ ガール
- 路线B：不知火舞路线
  - 第22话B：折れた心
  - 第23话B：觉醒
  - 第24话B：グラビティ ガール
- 路线C：虹原いんく路线
  - 第22话C：いんくの忧郁
  - 第23话C：觉醒
  - 第24话C：グラビティ ガール
- 第25话:哀欢
- 第26话:追击！沼地の三人娘
- 第27话:吴越同舟
- 第28话:神殿の秘宝
- 路线A：アリスと
  - 第29话A：天から降ってきた剑客
  - 第30话A：谜の发光体
  - 第31话A：博物馆の攻防
  - 路线a：アリスと
    - 第32话Aa：疾风迅兔
    - 第33话Aa：镜の国の……
    - 第34话Aa：タイムリミット！？
  - 路线b：舞と
    - 第32话Ab谜のかけら
    - 第33话Ab梦の帝国
    - 第34话Ab龟裂の先
  - 第35话A：ふたつのかけら
  - 第36话A：一缕の希望
  - 第37话A：Time Bomb
- 路线B：リリと
  - 第29话B：魅惑のレシピ
  - 第30话B：追迹者
  - 第31话B：市场の对决
  - 路线a：カトレアと
    - 第32话Ba走るキノコ
    - 第33话Baレシピの谜
    - 第34话Baキノコの森
  - 路线b：绚子と
    - 第32话Bb沼地の探索
    - 第33话Bbミツゲルの迷宫
    - 第34话Bb覆ミツ盆に返らず
  - 第35话B：究极のレシピ！？
  - 第36话B：宿命の味バトル
  - 第37话B：胜负の真意
- 第38话：摩诃珍味
- 第39话：混沌の加速
- 第40话：Adverse Reaction
- 第41话：DEATH TRAP
- 路线A：アリスと
  - 第42话A：姊妹共感
  - 第43话A：次元の龟裂
  - 第44话A：千载一隅
- 路线B：アレインと
  - 第42话B：姊妹共感
  - 第43话B：刻と世界の狭间
  - 第44话B：エターナルエッセンス
- 第45话：スペシャルクッキング
- 第46话：ヴァイスの野望
- 第47话：泪の破片は星々の光
- 第48话：エピローグ
- 第49话：Spiral Colosseum1
- 第50话：Spiral Colosseum2

结局走向

本作一共有4个结局，进入结局的条件和22话的分支路线开始一直到最后的分支路线的选择有关，下面列出全结局达成方法：

29话选择A路线→32话选择Aa路线→42话选择A路线——アリス结局

22话进入不知火舞路线→29话选择A路线→32话选择Ab路线→42话选择A路线——舞结局

22话进入莉莉路线→29话选择B路线→32话选择Bb路线→42话选择A路线——リリ结局

其他路线——まろん结局



流程攻略

第1话

不思议な国の异邦人

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

一开始要面对3个敌人，由于まろん的属性克制对手，因此可以直接冲上去拿宝箱然后进攻。考虑到ジャン在沙漠环境的移动力较低，这里建议先攻击靠ジャン较近的那个敌人，这样ジャン就可以移动后补刀干掉一个敌

人了。

打倒一个敌人后触发剧情，アリス和两只野犬同时登场。虽然剧情战斗后アリス所处的位置被两个敌人属性克制，但由于有着等级优势，因此不用担心她的安危，注意使用ジャン的回复技能多捞点经验。

第2话

爱と正义の使者

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

虽然对方的人数占优势，不过战斗力却非常低，离得较近的3个敌人可让属性占优的アリス先攻，然后让まろん打倒敌人快速提升等级。当剩下最后一个敌人时触发剧情，リリ登场秒杀敌人，随后进入与リリ的单挑战。リリ的属性是美，因此建议让アリス应战，两次反击后再主动攻击就能解决战斗。

第3话

炎を缠いし忍

胜利条件	1.靠近トモエ经过一个回合 2.打倒不知火舞
失败条件	我方全灭

从这一话开始，出现的女性怪兽（有部位HP的）可以让ジャン完成全破甲后收为己用。左上角的服部绚子对付两个敌人绰绰有余，不过为了不浪费经验值，还是让リリ上去捡漏吧。不知火舞不会主动进攻，因此可以等收拾完杂兵并回复好之后再集中火力对付她。打倒或靠近トモエ一个回合都会进入最后的单挑战，这里还是建议直接打倒不知火舞赚取经验。单挑战依旧推荐使用アリス，在不知火舞行动时会使用技能“阳炎の舞”，一个回合内我方的命中率为0，利用防御撑过一回合即可。

第4话

数奇なる遭遇

胜利条件	打倒ドーラ或ラミカ
失败条件	我方全灭

从本关开始可以自由选择出战角色了。由于草丛地形对我方行动不利，因此建议在原地或者下方的宽阔场地布好阵型等敌人自己冲过来。强力的我方角色加上ジャン的回复，解决杂兵不是难事，接下来只要将ドーラ或ラミカ其中一人击败即可，建议可以将两人都打到残血再将其中一人击败，可以蹭不少经验。需要注意的是，当ドーラ和ラミカ两人在一起时会使用援护攻击和援护防御，想蹭经验一定要将两人分开。

本关结束后获得道具“混沌の腕轮”，让ジャン装备后全破女性敌人后会有好事发生哦！

第5话A

邪龙咆哮

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

虽然这一话有不少可收服的女性怪兽，不过有ユーミル和ノワ这两个AI控制的家伙在场就什么都不用指望了。ユーミル的回避较低，要优先保证她的生命安全，强力角色就和她一起灭敌吧。将第一批敌人全灭后，上方出现3只龙，龙的实力不算强，不过会使用扇形范围的全体攻击，在进攻时要尽量分散站位。

第5话B

夕暮れに舞う鹤

胜利条件	将いろは以外的敌人全灭→打倒ラミカ
失败条件	我方全灭

干掉两个敌人或第三个回合，レイナ作为我方援军登场，不过此时她由AI控制，只会一味地往前冲，如果想在这一话收服九尾狐的话，就要将下方的石像兵留给レイナ慢慢砍，ジャン和强力角色以最快速度完成对九尾狐的破甲工作。レイナ登场两个回合或敌人数量较少时，敌人援军的3只史莱姆和我方援军リスティ登场。再次将敌人总数削减到3或者直接打倒いろは时触发剧情，敌人ラミカ登场，胜利条件变更，不过面对我方大部队，对手自然是毫无还手之力，让等级低的角色顺便蹭点经验吧。

第6话A

闭ざされた心

胜利条件	靠近ケラット或ティノ经过一个回合→靠近ディズィ一经过一个回合
失败条件	我方全灭

一开始要面对的是章鱼型敌人和女性木乃伊，这两种敌人的攻击都附带异常属性，特别是章鱼的毒，一定要第一时间解除。干掉所有敌人后触发剧情，之后守护在ディズィ一旁边的护卫全部撤离，敌人追加3只野犬，轻松解决后触发剧情过关。



第6话B

冥土よりの使い

胜利条件	打倒アリュッタ→5回合内我方全员到达指定地点
失败条件	1.我方任意一人被打倒 2.在5回合内我方全员未到达指定地点

敌人的数量和强度都不高，第三回合敌方行动结束后出现少量援军以及传送门，之后胜利条件变更，如果一开始全员都往右上方向前进很容易就能达成胜利条件。打倒アリュッタ或我方其中一人到达指定地点后触发剧情，之后いろは会被强行带走，アリュッタ也会离开战场，为了获得经验和道具，建议将アリュッタ和杂兵全部解决后再达成胜利条件，不过要注意回合数。



第7话A

巡り合う追迹者

胜利条件	打倒ドーラ或アリュッタ→打倒ドーラ、アリュッタ或ルーナ任意一人
失败条件	我方全灭

这一关敌人数量比较多，上方女性怪兽种类较多，可以一开始全体向上方突进，抓紧时间收服1～2只。打倒3个敌人后，我方援军ノエル在地图下方登场。虽然要面对两个BOSS级敌人，但ノエル等级够高，几乎不用担心她的安危，并且还可以拖住下面的敌人给我们争取宝贵的抓怪的时间。第3回合时敌方增援ルーナ和两条龙登场，将杂兵全灭或打倒任意一个BOSS级敌人后进入与ドーラ的单挑战。

第7话B

汝の求めしものは……

胜利条件	靠近いろは经过一个回合→敌全灭
失败条件	我方全灭→いろは被打倒

敌人会分批攻过来，在原地迎敌即可，下方的宝箱记得派人去回收。将アイリ和ラミカ任意一人打倒或靠近いろは一个回合后触发剧情，之后アイリ会离开战场，いろは成为可控角色，胜利条件变更。考虑到アイリ会离开，因此这里应该优先打倒她。将剩下的ラミカ打倒后进入いろは与其的单挑战，いろは的技能“ミキリスライド”可提升命中率和回避率，可以利用一下，战胜ラミカ就没什么难度了。

第8话A
ブービートラップ

胜利条件 敌全灭→打倒アレイン
失败条件 ノワ被打倒

初期敌人数量不多并且比较分散，可以逐批击破，实力够强还可以顺便收服女性怪兽。打倒3个敌人后トモエ作为我方可控制援军在地图中央上方出现，再度将敌人数量削减到3名时アレイン作为敌人在左上角登场，并且右边和下方追加史莱姆和龙各两只，要注意龙的大范围远距离攻击，走位不要太集中。アレイン登场2回合后或在此期间将所有杂兵全灭，ナナエル和敌增援在地图左上角登场，再过一回合メルファア在靠近トモエ登场的位置出现。虽然ナナエル的回避较高，但是单人面对アレイン和龙还是有一定危险性，不受草地形阻碍的ノワ可以冲上去帮忙。打倒アレイン或全灭杂兵后触发固定剧情的单挑战并结束战斗。



第8话B
赤铜の人形遣い

胜利条件 カ-チャ和リリ生存→打倒カ-チャ
失败条件 1.カ-チャ和リリ任意一人被打倒 2.カ-チャ和リリ以外其他人全灭→リリ以外其他人全灭

一开始的4个敌人解决起来没有难度，不过干掉后カ-チャ会将リリ掳到了左上绿洲旁，然后大量敌人会将我方呈半圆形包围住，加上沙漠地形对我方目前大多数人来说移动不利，因此建议一开始将移动类型为“ノ-マル”的角色先集中移动到下方宝箱位置，移动类型为“战士”的角色在上方灭敌，等敌人援军出现后迅速退到下方和大部队一起迎接敌人的进攻。

干掉3个敌人后，ノエル作为我方援军在上方出现，她的等级很高，不用担心她的安全，不过想多捞点经验的话就必须全线压上，否则上面的敌人很快就会被ノエル干掉。将カ-チャ打倒或将除カ-チャ外其他敌人全灭后进入与カ-チャ的单挑战，选属性克制对方的角色应战吧。



第9话A
策略と里切り

胜利条件 打倒ド-ラ、アリュッタ或ル-ナ
失败条件 まろん被打倒

本关アレイン为AI控制角色，虽然基本只会一味进攻，不过好在角色本身够强，短时间内可以不用担心她的安危。首先兵分两路快速解决掉左右两侧的敌人，然后和アレイン一起对付下方攻上来的杂兵就非常轻松了。将杂兵全灭或者打倒指定敌人的其中一人后进行两场单挑战。第一场固定为アリュッタ和まろん的对决，对方属性被克制，使用まろん的技能“强袭レシピ”后可轻松获胜；第二场战斗要面对的是ド-ラ，她的属性为优，找个属性克制她的角色上吧。

第9话B
哀・吸血姬

胜利条件 ラミカ或ヒュミナ被打倒
失败条件 まろん被打倒

这场战斗中的敌人大多是强属性和美属性，尽量多让美和优属性的成员出场。敌人强度不算高，不过需要注意章鱼型敌人和ヒュミナ的攻击范围都是3格，并且章鱼型敌人攻击还附带中毒，治疗一定要跟上。将ヒュミナ的HP削减到一定程度后触发剧情，之后进入与ラミカ的单挑战。



第10话
密林の守护者

胜利条件 敌全灭
失败条件 我方全灭→チャムチャム被打倒

敌人的数量不多，不过本关有不少草地形，因此在选择出战成员时尽量把属性相克的队员放在离敌人较近的位置。ナナエル、ノワ等不受草地影响移动且回避高的角色可以出场，一来方便走位，二来可以基本无视属性克制牵制敌人。攻击杂兵后，失败条件变更，不过チャムチャム不会主动出击，因此不用担心她的安全，全力清剿杂兵即可。初期敌人数量被削减到3名时出现敌增援的史莱姆和野犬各3只以及剑龙鬼1只，除了剑龙鬼外，其他两种敌人的能力较弱，对我方目前的队伍构不成威胁。全灭敌人后进入和チャムチャム的单挑战，用优属性的角色出战即可轻松获胜。

第11话
二人の决意

胜利条件 打倒ヒュミナ或ル-ナ
失败条件 1.ミシェル被打倒 2.我方全灭

大量的草地依旧限制了敌我大部分角色的行动，好在能力不高的ミシェル不会乱动，敌人的章鱼、龙等单位也不会第一时间就行动，因此我们要抓紧时间将左右两侧的敌人干掉构筑防御阵型。将敌人数量削减到5名时会在地图左侧出现3名女性怪兽，建议在配置队伍时将不受草地形影响行动的单位先放在右侧灭敌，解决掉右侧所有敌人后第一时间到左侧救援。等敌方ヒュミナ和ル-ナ开始行动时，我方的ミシェル也会开始行动，不过目前的ミシェル太弱，经不起对方几次攻击就会挂掉，为了保证她的安全，就只能拿我方角色堵住路口不让ミシェル移动到敌人的攻击范围（需要注意ヒュミナ的攻击范围是3），将ヒュミナ或ル-ナ任意一人打倒即可完成战斗。

第12话
虚数界……再び

胜利条件 打倒ド-ラ或ラミカ→打倒アリュッタ
失败条件 まろん被打倒

本关敌人的强度不高，如果我方角色已经达到15级的话攻击次数可以达到4，加上属性相克基本可以秒杀杂兵。将ド-ラ或ラミカ的HP削减到一定程度时触发剧情，之后アリュッタ带着4只杂兵出现在地图中央位置，可先让我方部队在指定位置待机，然后让ディズィ-使用技能“ネクロのイライラ”后上去秒掉ド-ラ，接下来就可以在我方行动回合干掉大部分敌人援军部队，如果不追求经验甚至可以直接强杀アリュッタ。打倒アリュッタ或消灭所有杂兵后进入单挑战，出战角色固定为まろん，使用技能“强袭レシピ”后轻松秒杀。

第13话
混沌の虚数界

胜利条件 打倒ド-ラ或ラミカ
失败条件 ミシェル被打倒

和前作最终战很像的一关，敌方杂兵的平均等级只有14，刚好不够进行4次攻击的等级，因此总体来说还是对我方有利的，用15级以上属性相克角色来对付杂兵很快就可以突破敌人的防守来到ド-ラ和ラミカ的面前。全灭杂兵后触发剧情，之后分别与ド-ラ和ラミカ进行单挑战，两人的属性都是优，まろん、リリ、不知火舞等角色都可以轻松搞定。

第14话

危险分子 排除命令

胜利条件	4回合内ランシエル＆ス－シエル存活→敌全灭
失败条件	1.ランシエル＆ス－シエル被打倒　2.我方全灭

敌方杂兵会在一开始就攻上来，不过总体实力较弱，让我方15级以上角色迎敌即可轻松消灭。第3回合我方行动时触发剧情，ド－ラ和ラミカ登场，并且双子巫女移动到敌方BOSS位置，不过双子巫女的能力非常高，根本不需要担心她的安危。第4回合双子巫女离开战场，留下的ド－ラ和ラミカ依旧为我方援军，另外敌人4名援军在我方初始位置登场。不过此时敌人已经没有任何优势了，干掉所有敌人过关即可。

第15话A

女王よりの使者

胜利条件	打倒イルマ或ル－ナ
失败条件	我方全灭

敌人的实力有了明显的提升，进攻的同时需做好回复工作。九尾狐有远距离攻击，靠近后第一时间干掉。将敌人数量削减到5名以下时地图中央位置出现3名援军，不过实力都不强不用进行特别的应对。打倒所有杂兵或将イルマ和ル－ナ其中一人打倒敌人就会全军撤退，为了最大限度赚取经验，可以将杂兵削减到一名后再干掉其中一名BOSS级角色。

第15话B

雷云の将……再び

胜利条件	让レイナ打倒エリナ或クロ－デット
失败条件	レイナ被打倒

这一关难度的高低取决于之前有没有培养レイナ。本关敌人的第一攻击目标是レイナ，而且必须由レイナ击败エリナ或クロ－デット才能达成胜利条件，其他人击败这两人时她们会自动回复一定血量后继续战斗。这一关道路比较窄，如果之前没怎么培养过レイナ的话，可以让能力较强的角色堵住路口，让レイナ捡漏升级。达成胜利条件后进行两场单挑战，第一场固定为レイナ对エリナ，第一回合使用技能“斗争心”后结束回合等对方进攻时反击，第二回合主动攻击就能胜利。第二场战斗的对手是クロ－デット，她的回避率和命中率较高，而且还有“疾风迅雷”和“雷云の寄り”这类变态技能，如果让她使用出来就必败无疑了，因此必须一次性打倒她，让まろん出战然后使用技能“强袭レシピ”后选择命中率高的招式，一回合结束战斗吧。



第16话A

逢魔の女王

胜利条件	靠近虹原いんく经过一个回合→敌全灭
失败条件	我方全灭

敌人的防守比较严密，主动进攻对我方比较吃亏，原地站好位等敌人攻过来是比较好的对策。虹原いんく旁边的士兵和龙不会主动进攻，将前面一批敌人清理干净后就全线压上吧。靠近虹原いんく后下回合触发剧情，虹原いんく成为我方援军，右侧追加两名敌人援军，胜利条件发生变化。将杂兵全灭或打倒イルマ和アルドラ其中一人后进入单挑战，要先后与イルマ和アルドラ进行单挑。两场战斗分别推荐使用服部绚子和不知火舞，两人都有隐身的技能并且属性克制对方，战斗获胜毫无难度。



第16话B

络みつく孤高の刃

胜利条件	敌全灭→7回合内我方全员到达指定地点
失败条件	我方任意一人被打倒→7回合内我方全员未到达指定地点

本关大部分敌人一开始集中在地图下方，并多以优属性为主，不过敌人的等级都比较高，而我方美属性主力成员大多在另一条分支路线中，因此建议开战前在自由战斗中稍微培养一下目前队伍中等级较低的角色，等级差距太大的话命中率会受到很大的影响。地图上方的两只史莱姆不具威胁，让レイナ在桥头守住即可，下方的部分敌人会逐渐攻上来，围攻之下轻松解决。第2回合敌方行动时アイヴィ－登场，不过这次是作为敌方角色，她的实力不算强，交给レイナ对付即可。第4回合开始アリュッタ和剩下的杂兵就会开始行动，将アリュッタ的HP削减到一定程度时左侧出现敌援军，而我方援军则出现在地图上方，并且胜利条件改变，之后就迅速让全员前往指定地点吧，桥上留个强力角色断后即可。

第17话A

蠢く影

胜利条件	打倒アルドナ、ル－ナ或アリュッタ
失败条件	ミシエル被打倒

几个BOSS级角色不会主动出击，可以全军先左移干掉那里的少量杂兵，然后等右侧的杂兵自动送上门来。全灭初期杂兵后触发与ル－ナ的对话，之后地图中央出现3只章鱼的敌增援，ル－ナ和アリュッタ开始行动。再次全灭杂兵或打倒其中一个BOSS级角色后开始单挑战，要依次对付アリュッタ和ル－ナ，两场战斗推荐对战人选都为まろん，使用技能后可以轻松实现秒杀。



第17话B

真の灾厄

胜利条件	打倒アイヴィ－或ヒュミナ→打倒ヒュミナ
失败条件	我方全灭

敌人的强度和上一话没多大变化，新加入的エキドナ能力拔群，一定要派出来，上面的杂兵交给她和レイナ两人足矣，其他人可专心对付下方的敌人。进入アイヴィ－的攻击范围后她就会开始行动，将其HP削减到一半以下时触发与她的单挑战。胜利后アイヴィ－变为我方角色，胜利条件改变，之后ヒュミナ会开始行动，将其打倒后结束战斗。

第18话

禁断の门

胜利条件	4回合内アリス、ランシエル＆ス－シエル存活→5回合内全员到达指定地点
失败条件	1.アリス、ランシエル＆ス－シエル被打倒 2.アリス以外全员被打倒→1.我方任意一人被打倒　2.5回合内全员未到达指定地点

双子巫女实力够强，因此留下几名移动速度快、不受地形影响的角色在其旁边即可，其他人向下移动保护アリス。第3回合地图右下追加2只野犬，不过威胁不大。第4回合开始触发剧情，胜利条件改变，之前在地图中央位置守护双子巫女的成员可以迅速回撤，5个回合的时间到达指定地点绰绰有余。虽然此时剩下的敌人会开始全力进攻，不过距离太远不构成威胁。由于撤退时门周围会出现敌援军，因此最好等全员都能移动到撤退地点时再统一撤退。

第19话

刻を制御せし者

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

这一关我方可以出战10人，不过被分为了两支队伍。一开始相隔的距离比较远，为了保证队伍的安全，ジャン和メルファ两个队医最好都带上分别放在上下两支队伍中。战斗开始后两支队伍应尽快合流，当敌人数量削减到8名时会出现7名敌增援，尽量在己方行动回合时让敌增援出现，这样能有效防止被围攻的危机。本战龙的数量不少，一定要注意它们的范围攻击，敌人的强度不低，优先将回避高的角色放在前面吸引攻击。本关结束后追加まろん的换装。

第20话

绝对强者

胜利条件	打倒ヴァイス
失败条件	我方全灭

本关要面对的只有ヴァイス和3条龙，双子巫女为AI控制，能力不错，可以等龙冲过来后让巫女先攻击削减体力后再让其他成员干掉龙赚取经验。剩下的ヴァイス能力非常强悍，目前的我们是无法战胜的，甚至连命中它都很困难，跟着双子巫女一起冲上去让她去打吧，注意给巫女回复即可，几个回合后触发剧情结束战斗。

第21话

シューティングスター

胜利条件	5回合内ミシエル、ランシエル＆ス-シエル存活
失败条件	ミシエル、ランシエル＆ス-シエル被打倒

解决杂兵没有任何压力，但对ヴァイス的攻击依旧无效，并且这家伙每回合都会直线向前推进4格距离，被它撞到的人会被弹开一段距离。第2、3回合敌人行动时都会出现援军，每次只有3名，我们只需要保证每回合干掉增援的杂兵以及保证ミシエル和ランシエル＆ス-シエル不被ヴァイス秒掉即可，坚持5个回合战斗结束。

第22话A

悲しみと共に……

胜利条件	打倒トモエ
失败条件	我方全灭

虽然リリ和ジャン无法行动，不过本关的主要敌人トモエ可以让换装之后的まろん使用技能后直接秒杀，因此可以说是非常简单且快捷的一关，一旁的アリュッタ无视掉就好了。

第22话B

折れた心

胜利条件	打倒服部绚子
失败条件	我方任意一人被打倒

这一关我方只能控制まろん和アリス两人，敌人则是服部绚子和アリュッタ。建议本关まろん使用原始装束，这样可以在使用技能后直接秒杀掉アリュッタ，剩下的服部绚子虽然会使用隐身的技能，不过等技能效果消失后就不是我们的对手了。之后进入不知火舞对服部绚子的单挑战，反击两个回合后再进攻即可，当然前提是不知火舞等级要在20以上才行，等级不够就现在自由战斗中练练吧。

第22话C

いんくの忧郁

胜利条件	打倒カトレア
失败条件	我方任意一人被打倒

和其他路线的这一话相比，这条路线我方可以控制的角色除了まろん和アリス外，还多了个虹原いんく，不过对手カトレア为强属性，无法让まろん秒敌，就难度来说要比前两条路线要高。虹原いんく属性克制カトレア，可以靠她反击一回合削减カトレア的HP，第二回合再让换装后的まろん先攻，虹原いんく后攻就可以解决战斗。

第23话A

觉醒

胜利条件	用ジャン打倒ルーナ→用リリ打倒ルーナ
失败条件	ジャン、リリ被打倒

本关可控制角色为ジャン、アリス、まろん、トモエ、ユーミル和ノワ，很有可能会出现之前没有培养过的角色，因此之前先利用自由战斗提升这几名角色的等级再说吧。杂兵的数量不多，战斗压力相对较小，将ルーナ的HP削减到一定程度后触发剧情，ジャン移动到ルーナ的身边，此时要尽快让リリ攻击ルーナ。再次将其HP削减到一定程度后战斗结束，剧情单挑战必败。



第23话B

觉醒

胜利条件	用ジャン打倒ヒュミナ→用不知火舞打倒ヒュミナ
失败条件	ジャン、不知火舞被打倒→不知火舞被打倒

本关可控制角色为ジャン、服部绚子、まろん和アリス，敌人平均等级为24，因此我方等级不能太低。进化过的女性怪兽出现，不过目前暂时还不能收服，就不用费心进行破甲工作了。虽然胜利条件为ジャン打倒ヒュミナ，不过只要将ヒュミナ的HP削减到一半以下时就会触发剧情，之后胜利条件改变。虽然不知火舞的属性被ヒュミナ克制，不过使用技能隐身之后对付残血的ヒュミナ还是没有压力的。

第23话C

觉醒

胜利条件	用ジャン打倒アリュッタ
失败条件	ジャン、虹原いんく、エリナ、ニクス被打倒

和前两条路线不一样，这一关我方没有人消极，所有出场角色都可以行动。不过属性被敌人克制得比较厉害，带上足够的回复药，守住路口慢慢耗吧。エリナ和ニクス两人实力够强，一时半会儿不用担心她们的安全。本关敌人没有增援部队，将初期敌兵解决得差不多了就可以前进了。同样将アリュッタ的HP削减到一定程度时触发剧情，之后进入虹原いんく与アリュッタ的单挑战。由于属性不存在克制关系，因此只能靠技能和道具硬拼，之前一定要将虹原いんく练到25级让攻击回数达到5，这样才有伤害保障。完成战斗后接着和エリナ以及ニクス进行单挑战，出战角色依旧固定为虹原いんく，靠反击+进攻可以轻松搞定。



第24话A

グラビティ ガール

胜利条件	3回合内真镜名存活→打倒ルーナ或アイネ
失败条件	1.真镜名被打倒　2.真镜名以外其他人全灭→我方全灭

真镜名的能力不算低，初期离她较近的敌人很难命中她，因此我们只要一本心思组织进攻便是。打倒3名杂兵后ルーナ带着大量增援登场，之后我方援军レイナ和リスティ也在左上方登场，胜利条件变更后就更不用担心真镜名的安危了，将ルーナ或アイネ任意一人打倒后即可过关。

第24话B

グラビティ ガール

胜利条件	打倒ヒュミナ或アイネ
失败条件	我方全灭

本关敌人数量较多，以美属性和优属性为主，尽量派出属性相克的角色出战。前一关加入的クロ-デット能力很强，更有大范围远距离攻击的招式，一定要派出来。一开始自然守在3个路口削减敌人的兵力，不过敌人平均等级达到了25，攻击回数达到了5，反击时一定要谨慎，面对多个敌人时还是选择防御比较稳妥。第4回合我方增援ナナエル和メルファ出现，正好可以利用メルファ的回复技能恢复队伍的损耗。

第24话C

グラビティ ガール

胜利条件	3回合内ディズィ-存活→打倒アリュッタ或アイネ
失败条件	1.ディズィ-被打倒　2.ディズィ-以外其他人全灭→我方全灭

ディズィ-为我方可操作角色，因此可以让她跟我方大部队一起行动，如果等级较低就放在靠后的位置，基本不会被敌人偷袭，安全问题自然得以解决。敌人的强度不高，打倒4名敌人后アリュッタ带着大量增援部队在地图中央出现，同时我方增援アレイン在地图下方出现。接下来就没有什么变数了，按部就班灭敌即可。

第25话

哀欢

胜利条件	靠近キュ-ト经过一个回合→敌全灭
失败条件	1.キュ-ト、ワンダ-モモ或琴音被打倒　2.ジャン被打倒→我方全灭

本关初期敌人全为强属性，开战后要迅速进攻，否则前面3个敌人会攻击キュ-ト。干掉3个敌人后沼地魔女的3个手下以及4名杂兵分别在地图左右登场，赶紧靠近キュ-ト触发剧情改变失败条件，这样就不用担心那三个AI的安危了。触发剧情后地图中央追加3名敌人援军，威胁不算大，3个BOSS级角色分别为3种不同的属性，找克制她们属性的角色对峙即可，不知火舞、绚子的隐身技能也可以在使用后用来削减她们的HP，将这3人中任意一人打倒后她们就会撤退。



第26话

迫击！沼地の三人娘

胜利条件	打倒メロナ、メナス或アイリ
失败条件	我方全灭

本关的草丛和荒地中间有宝箱，为了方便回收宝箱可以派出一个飞行单位。敌人数量不多，保险起见也可以先消灭上方的敌人后原地等待下方的敌人自己冲上来。沼地三人众中アイリ的移动速度较快，可以等她们移动拉开距离后再集中攻击アイリ，否则面对三人的援护攻击和援护防御会很头疼的。攻击三人众的其中一人后アリュッタ带着3名杂兵登场，杂兵出现在地图中央，アリュッタ的位置则在まろん的旁边，秒杀她不是难事。打倒アリュッタ后敌人再度出现两只龙的增援，而我方增援ノエル同时也在下方沼地三人众附近出现。不过这次的ノエル没有等级优势，要是我方部队不在该回合打倒三人众的话，下回合ノエル必死无疑，不过对战局也没什么影响就是了。将任意一名BOSS打倒后进入跟她的单挑战，アイリ的回避很高，要是我方没有命中能力高的角色在场对付起来比较吃力，优先选择其他二人吧。



第27话

吴越同舟

胜利条件	打倒アルドラ
失败条件	我方全灭

本关チャムチャム为AI控制，她会很勇敢地冲锋陷阵，如果之前没有培养过的话初期就不要浪费兵力去救她了。将初期敌人全灭后草丛里会出现3名敌增援，全灭后会再次出现3名敌增援，再次全灭后沼地三人众作为我方增援出场，アルドラ附近出现最后5名增援。由于草地形对我方部队行动有着不小的阻碍，加上沼地三人众实力本身不俗，如果不贪图经验和掉落道具的话可以让飞行单位先去拿宝箱，然后看着沼地三人众收拾杂兵。将所有杂兵全灭后分别进入与イルマ、アイヴィ-和アルドラ的单挑战，第一战可让服部绚子应战，イルマ的命中和回避很高但是攻击力不够看，只要能保证绚子的命中率在50%以上，使用技能隐身+攻击力1.5倍可以在两回合内轻松获胜；第二场战斗推荐出场人选为クロ-デット，不但属性克制对方，技能更是强大，使用“疾风迅雷”后秒敌不是问题；最后一场战斗自然还是让まろん出场，属性克制+2倍伤害可以秒杀HP在5000以下的任何敌人。

第28话

神殿の秘宝

胜利条件	打倒所有的マッドロ-パ-→打倒アイネ
失败条件	我方全灭

将所有マッドロ-パ-（章鱼型敌人）干掉后出现敌增援，同时アルドラ一行三人作为我方增援出现在地图上方，胜利条件改变。アルドラ她们的能力够强，面对数量众多的敌人也绝对不落下风，我们自然还是老老实实慢慢消灭杂兵吧，等アイネ被打到残血时再冲上去给她最后一击即可。

第29话A

天から降ってきた剑客

胜利条件	靠近谜之少女经过一个回合→敌全灭
失败条件	我方全灭

比较简单的一关，敌人大多数都为优属性，总体实力不算强，选择属性克制的角色出场可以更快过关。靠近谜之少女或将ル-ナ的HP削减到一半以下时触发剧情，之后ヒュミナ出场，柳生十兵卫成为我方不可控制角色。抛开柳生十兵卫的能力不谈，我方目前已经对敌人造成了围攻之势，过关不是难事。

第29话B

魅惑のレシピ

胜利条件	打倒アリュッタ或アイネ→8回合内我方全员到达指定地点
失败条件	1.我方全灭→我方任意一人被打倒　2.在8回合内我方全员未到达指定地点

クロ-デット和アルドラ两人都有着非常不俗的实力，要是其他角色等级还没练上去的话，可以将这两名角色派出来应场。敌人的数量不少，不过大部分都是实力不济的角色，对付起来不算困难，考虑到后期胜利条件的变化，开场后可以全体往左下角移动，然后等敌人自己送上门来即可。当敌数量削减到3名时追加敌增援，同时胜利条件改变，之后要战要逃就看玩家自己的选择了。

第30话A

谜の发光体

胜利条件	打倒ル-ナ
失败条件	我方全灭

敌人平均等级为32，虽然这次杂兵的各属性分布比较均匀，但实力依旧不够看，和前一关一样属于给我们的主力成员练级的关卡。石像兵的攻击力不高，但是对部位破坏得比较厉害，最好先用远距离攻击削减其体力后再一次性打倒。将杂兵全灭或将ル-ナ打倒后进行与她的单挑战，ル-ナ的命中和回避都不

高，让不知火舞或イルマ这类回避高且属性克制的角色与其对战，反击加进攻就能结束战斗。

第30话B

追迹者

胜利条件	让ジャン靠近ノエル→敌全灭
失败条件	ジャン、ノエル被打倒

ノエル本身回避够高，加上上方的敌人短时间内不会行动，我们只需要边清理沿途的敌人边靠近ノエル就好了，后方的两个宝箱可以让移动力高的飞行职业去拿。靠近ノエル后四周追加敌增援，其中石像兵威胁不大，优先解决掉右边的龙和女性怪兽，这样ノエル就基本没什么危险了。

第31话A

博物馆の攻防

胜利条件	在ルーナ到达博物馆前将其打倒→1.打倒ヒュミナ 2.打倒ヒュミナ以外的其他敌人
失败条件	我方全灭

本关的敌人中没有美属性，因此我方强属性角色此战可以稍微休息一下了。这一关敌人数量较多，ルーナ一开始就会直接往博物馆方向前进，肯定追不上，因此只要专心构筑防御圈就好。ルーナ到达指定地点后脱离战场，同时8名敌援军在地图上方和右方登场。鉴于对付大量敌人的压力，因此这里推荐让メナス出场，她的技能“シャウト”效果为2回合内，自身范围3格以内敌人攻击力变为50%，这样只要敌人在这个技能的范围内，攻击时造成的伤害连达到三位数都非常困难，我们就可以在メナス超级光环的照耀下冲进敌群大开杀戒了。打倒ヒュミナ或将杂兵全灭后ルーナ再度登场，接下来是两场单挑战。第一场对手是ルーナ，依旧选择不知火舞来对抗；第二场的ヒュミナ为强属性，可以让优属性的ニクス来对付，两个技能同时使用可轻松秒杀对方。

第31话B

市场の对决

胜利条件	5回合内阻止敌人进入指定区域
失败条件	1.まろん被打倒 2.任意敌人进入指定区域

看似敌人占据了优势，其实很简单的一关。虽然我方在每个路口只有2名成员把守，不过敌人每次只会让一个杂兵攻过来，因此战斗方面没有任何压力，将下面两个路口的敌人解决完后还可以抽空援助上面的成员。将敌人数量削减到4名时进行与アリュッタ的单挑战，应战成员自然选择她的宿敌まろん了。

第32话Aa

疾风迅兔

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

非常简单的一关，只要打倒下方4个盗贼的其中2个，敌人就会全军撤退。将上面机械类敌人全灭后会在相同位置出现同类敌人的增援，机械类敌人总共会增援两次，将全部3批机械全灭后敌人也会撤退。



第32话Ab

谜のかけら

胜利条件	靠近不知火舞经过一个回合→不知火舞到达指定地点
失败条件	我方全灭→不知火舞被打倒

由于刚刚进入分支，部分主力可能不在，建议将队伍中至少8名角色练到30级左右再进行本关。这一关敌人的能力不算强，但数量很多，贸然进攻对我方不利，建议在原地摆好阵型等敌人的前锋部队冲过来送死，消灭完这批敢死队后敌人的数量就只剩下不到一半了，接下来我们就可以放心大胆地前往解救不知火舞了。完成解救任务后，ヒュミナ旁边以及左下角出现大量敌援军，同时胜利条件改变。虽然胜利条件是不知火舞到达指定地点，不过现在我方队伍已经离ヒュミナ很近了，加上下方的敌人离我们还有一段距离，因此可以全力剿杀上方的敌人，在メナス强力技能的保护下，我方的损伤几乎可以降到0。需要注意的是，这里的3只野犬会不断刷新，能力不高的野犬可以用来给我方成员提升等级，等全员34级左右时再让不知火舞前往指定地点吧，这对后面的关卡会非常有利的。

第32话Ba

走るキノコ

胜利条件	靠近ローパーダケ→敌全灭
失败条件	我方全灭

本关的胜利条件就是用来忽悠人的，只要靠近ローパーダケ一定距离它就会往远处逃跑并且召唤增援部队，如果不想与过多的敌人交战的话，只需要解决初始的敌人就行了，然后一直回合结束等ローパーダケ逃到右下角脱离即可完成本关。

第32话Bb

沼地の探索

胜利条件	敌全灭→打倒アイネ
失败条件	我方全灭

这一关有很大范围的毒沼地形，站在该地形上的大部分单位每回合都会受伤。敌人的强度不算高，但初期和增援的敌人中都有攻击附带各种异常状态的单位，特别是章鱼型敌人，不但附带异常状态，攻击距离还是3格，一定要优先解决。敌人一共有三次增援，前两次都是杂兵，第三次アイネ会带着4名杂兵在地图左方出现，同时胜利条件改变。杂兵中有女性怪兽，鉴于本关战斗压力不大，可以考虑收服。全灭杂兵或打倒アイネ后进入与她的单挑战，服部绚子利用隐身技能轻松获胜。

第33话Aa

镜の国の……

胜利条件	打倒8只以上ハウンド→打倒ルーナ
失败条件	我方全灭

初期的胜利条件为打倒8只ハウンド（升级版野犬），不过一开始只有3只，每打倒一只就会在附近追加一只。ハウンド为优属性且回避值较高，因此我方可以多派点美属性和优属性的成员上场，战斗教官和ノワ的命中回避都不错，推荐出场。打倒8只ハウンド后，地图上方追加敌增援6名，之后再打倒ハウンド就不会继续增加了。不过敌增援里不乏龙、石像兵这类皮糙肉厚的单位，对于我方的8人队伍压力还是比较大的，如果トモエ在场的话可以使用结界稍微减轻一下治疗的压力。当然光靠男主角一个人治疗肯定是不够的，战前记得给主战队员装备些回复HP和部位HP的道具。将所有杂兵全灭或者打倒ルーナ后进入与她的单挑战，推荐出战人选为ニクス。

第33话Ab

梦の帝国

胜利条件	打倒ヒュミナ
失败条件	不知火舞被打倒

本关地图很小，敌人数量也比我方多，总体实力不弱，如果上一话有练过级的话本关就会轻松很多。开战后可以先等部分敌人冲过来，回复职业第一时间给损血的角色进行回复，各种回血技能不要吝啬。将敌人数量消耗得差不多后再开始反攻。本关没有援军，将ヒュミナ打倒后进入与其的单挑战，我方固定由不知火舞出战，ヒュミナ没有回复技能，让不知火舞隐身后攻击可轻松获胜。



第33话Ba

レシピの谜

胜利条件	在アリュッタ到达指定地点前打倒她
失败条件	1.まろん被打倒 2.アリュッタ到达指定地点

アリュッタ在第2回合开始行动，一开始まろん和移动力高的单位一起从下方前进，防御力、回避率高的角色从上面的路前进吸引上方敌人的注意力，这样在第3或者第4回合就能追上アリュッタ并展开攻击。将其打倒后进入与她的单挑战，出战角色固定为まろん，由于有着属性克制对方的先天优势，使用技能后直接秒杀对方。

第33话Bb

ミツゲルの迷宫

胜利条件	打倒女王ゲル→敌全灭
失败条件	我方全灭

初始敌人是一堆史莱姆，最里侧的白色史莱姆除了血多回避高外没其他优势。轻松干掉这堆史莱姆后，アイネ带着5名增援出现在右边。打倒アイネ后，地图左下方再次出现8名敌增援，不过都是实力不怎样的杂兵，我们可以将前一批增援中的两只女性怪兽收服了之后再来专心对付后面这批敌人。

第34话Aa

タイムリミット！？

胜利条件	3回合内アリス存活→打倒ル–ナ
失败条件	アリス被打倒→我方全灭

一开始我方处于被敌人包围的状态，アリス暂时无法行动，因此要在3回合内保护她的安危。左下的史莱姆实力最弱，随便派一名角色挡在路口即可，左上的敌人血比较厚，可以让真镜名先攻击（真镜名的攻击范围为3，对手无法反击），然后再一口气打倒敌人。其余方向的敌人可先派人在路口守一回合，角色能力够强的话可以靠反击消耗敌人的HP。将初期敌人全灭或3回合以后アリス恢复行动状态，之后进入与ディズィ–的单挑战。完成战斗后胜利条件变更，地图上追加数名敌增援，不过一来数量不多，二来比较分散，很快就可以突破防线直面ル–ナ。将其打倒后进入与她的单挑战，应对的方法和上一话一样。



第34话Ab

亀裂の先

胜利条件	3回合内ジャン存活→打倒ヒュミナ
失败条件	ジャン被打倒→我方全灭

首先要保证ジャン的安全，说到防守能力，自然就不能不让メナス上场啦。开场全员集中在ジャン附近，メナス使用技能后其他人靠反击就可以解决掉大部分主动进攻的敌人。将リリ打倒后进入与其的单挑战，随便找个属性克制的角色应战即可。打倒リリ后，左侧和上方出现敌增援，上方的两条龙有远距离攻击，注意站位。打倒ヒュミナ后进入与其的单挑战，依旧让不知火舞来对付好了。

第34话Ba

キノコの森

胜利条件	打倒アリュッタ→打倒アリュッタ或ル–ナ
失败条件	我方全灭

打倒初期的4名杂兵后，章鱼会变身为我方的部分角色攻过来，因此一开始最好不要冲到地图中间去，以免章鱼变身后被包围。再次将敌人数量削减到3名时，ル–ナ带着3名敌增援出现在アリュッタ的旁边。打倒其中一名BOSS级角色后进入与アリュッタ的单挑战，让宿敌出战轻松搞定。



第34话Bb

覆ミツ盆に返らず

胜利条件	打倒アイネ
失败条件	我方全灭

敌人一开始就离我方部队很近，先算好左边那只章鱼移动后的攻击范围，不要让我方角色进入那个范围，否则被麻痹一名角色的话对我方初期的战斗会非常不利。グロ–デット堵住右边的路口，下一回合可用远距离攻击对范围内所有敌人造成伤害，アルドラ则对付左侧的敌人，这两个强力角色一定要利用起来。打倒アイネ进入与她的单挑战，アイネ的攻击附带麻痹属性，因此这里最好不要靠反击来耗アイネ的血。可以让服部绚子应战。第一回合直接隐身+1.5倍攻击强攻，第二回合再用个攻击力1.5倍的技能就能结束战斗了。

第35话A

ふたつのかけら

胜利条件	3回合内アリス存活→1.全员到达指定地点 2.敌全灭
失败条件	1.アリス被打倒 2.アリス以外全员被打倒→我方任意一人被打倒

和不知火舞小分队合流后可选择的角色多了不少，其中就有拥有强大技能的メナス。本关一开始アリス依旧无法行动，敌人数量比较少，为了安全起见可以全员守护在アリス旁边坚持3个回合。3个回合后地图左侧和下方出现敌援军，胜利条件变更，此时第一批敌人应该已经清理得差不多了，可以大部队朝指定地方前进了。虽然前方有草丛和敌人的阻拦，不过有メナス的逆天技能在，一切都变得迎刃而解了。收拾完草丛附近的敌人后，后方的ヒュミナ以及龙和石像兵差不多也追上我们了，此时要立即让メナス后退，让光环照耀到后方的部队，否则实力不够的角色很容易被ヒュミナ秒杀，或者所有部队直接掉转枪头对付后面追来的敌兵，将敌全灭后直接过关。

第35话B

究极のレシピ！？

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.まろん被打倒 2.まろん以外全员被打倒

沙漠地形使我方大部分成员的行动受到了限制，不过敌人也好不到哪里去，除了3个飞行类敌人外，其他杂兵移动的速度也非常慢，优先干掉对方的飞行单位，然后就可以在原地边回复边等敌人慢慢靠近即可。まろん不能动，右边的3只木乃伊可以进行援护攻击和援护防御，建议将有远距离攻击的角色先安排在右侧位置，先靠远距离武器强杀一只木乃伊再说。本关敌人没有增援也没有单挑战。

第36话A

一缕の希望

胜利条件	5回合内全灭敌人
失败条件	1.经过5回合 2.我方全灭

需要抓紧时间的一关，一开始分成两支队伍对付左右两侧的敌人，メナス和回复职业分别放在这两支队伍中，有回复职业一侧5人一组，メナス一侧4人一组，这样2个回合的时间内可以清理完左右的敌人。之后抓紧时间攻击上方的敌人，有加速技能的角色就不要吝啬了，虽然脱离了大部队的保护很危险，不过为了能在规定时间内过关这点牺牲也是必要的。

第36话B

宿命の味バトル

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.まろん或アリュッタ被打倒　2.まろん、アリュッタ以外全员被打倒

まろん和アリュッタ的位置离敌人较远，不用担心被敌人打倒，我们只要做好防守工作等敌人自动送上门来即可。要注意，绿色的史莱姆攻击附带毒状态，蓝色的史莱姆带溶解状态，因此最好不要给它们攻击的机会，一旦中了异常状态要马上进行恢复。将初期敌人削减到4名时，アイネ附近出现7名敌增援，不过此时敌人的大势已去，一口气冲下去结束战斗吧。

第37话A

Time Bomb

胜利条件	10回合内打倒ヒュミナ
失败条件	1. 我方全灭　2.经过10回合

10个回合的时间还是比较充裕的，敌人以强属性和优属性为主，初期的两堆敌人实力实在不够看，动作够快的话2个回合就可以全灭。不过每次全灭杂兵后都会出现增援部队，一共会出现3次增援，前两次增援的敌人的能力越来越强，但好在数量不多，可以利用人数优势进行压制赚取经验，第三次增援ル—ナ和大批敌兵会出现，时间和实力足够的话可以全灭所有增援部队后再打倒ヒュミナ，否则就直接达成胜利条件吧。需要注意的是，ヒュミナ的攻击范围增加到了4格，在走位时要算好攻击距离，不要被她偷袭到了。打倒ヒュミナ后依次进入与她和ル—ナ的单挑战，ニクス依旧是单挑女王，使用双技能后可秒杀两人。

第37话B

胜负の真意

胜利条件	打倒アイネ
失败条件	我方全灭

史莱姆的攻击会附带溶解状态，建议一开始稍微后退一段距离，等史莱姆全部冲过来之后一口气全部秒杀掉，当然如果培养了会修复装甲的角色的话可以故意中溶解状态，然后靠修复装甲来赚取经验。将初期敌人全灭后，アリュッタ和5名杂兵出现在アイネ附近，再次将杂兵全灭或将アリュッタ、アイネ的HP削减到较低时进行与アイネ的单挑战，换装后的まろん可轻松完胜。



第38话

摩诃珍味

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方任意一人被打倒

一开始我方所有角色的移动力只有1，因此在选择出战角色时一定要尽量把属性不被克制的角色放在离敌人比较近的位置。当然，敌人也不会一口气全部冲过来，只要保证被攻击的角色能接受治疗就不会有太大危险，保险起见可以给出战角色都装备点回复道具。第4回合时我方恢复行动力，不过此时敌人数量已经被削减大半了，剩下的可以慢慢对付。将所有杂兵全灭后アイネ在右侧登场，将ル—ナ或アイネ打倒后上方和右边出现敌增援，同时我方的ワンダ—モモ也会在地图上方登场，ワンダ—モモ的能力不强，最好能派人上去支援。

第39话

混沌の加速

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

开局敌人数量并不多，将初期敌人数量削减到3名时，地图中央和左下出现总计10名敌援军。将初期敌人引诱到地图右下进行歼灭是相对安全的对策，不过如果队伍实力不算太弱的话完全可以直接进攻，追加的敌人大多都是史莱姆、石像兵这类能力不怎样的货色，靠反击就能轻松解决。



第40话

Adverse Reaction

胜利条件	打倒アリュッタ
失败条件	我方任意一人被打倒→我方全灭

开战后，我方除まろん外，其他角色的移动力只有1，因此在配置队伍时要下足功夫。敌人数量比较多，做好防御措施等其攻过来吧。第3回合我方全员恢复行动，不过此时敌人数量依旧不少，继续保持防御阵型2个回合后就能清理完几乎所有的敌人了，最后孤身一人的アリュッタ自然就对我们构不成任何威胁了。

第41话

DEATH TRAP

胜利条件	敌全灭→1.打倒ル—ナ、ヒュミナ、アイネ任意一人　2.ル—ナ、ヒュミナ、アイネ以外其他敌人全灭
失败条件	我方全灭

本关首先要做的就是突破敌人的包围圈，建议往右侧突破，顺便可以把宝箱给拿了，攻击附带异常状态的敌人优先击破。干掉大部分初期的杂兵后触发剧情，洞内发生了大爆炸。剧情后胜利条件改变，同时敌人转移到了地图下方，以メナス为中心全员突击很快就能解决所有的杂兵完成本关。

第42话A

姊妹共感

胜利条件	打倒アイネ
失败条件	我方全灭

敌人的数量不算多，不过敌人的能力还算较强，等级差距太大或命中率较低的角色本战中就不要派出来了。ニクス无视敌我的大范围远距离攻击，用来对付前期主动进攻的杂兵非常合适。中途敌人会追加一批增援部队，不过数量不多不构成威胁，总体来说不算太难的一关。

第42话B

姊妹共感

胜利条件	打倒ヒュミナ
失败条件	我方全灭

比较简单的一关，敌人强度不高，一开始我们可以兵分三路快速清理离得比较近的敌人。削减一定数量的敌人后，敌少量增援部队出现在第二个分支路口的左右两侧，兵分两路继续剿灭，最后在上方，左右部队集火ヒュミナ轻松过关。

第43话A

次元の亀裂

胜利条件	靠近ランシエル经过一个回合→5回合内我方任意一人到达指定地点
失败条件	我方全灭→1.在5回合内我方未到达指定地点　2.我方全灭

清理ランシエル周围的杂兵以及靠近她完成条件不是难事，将初期敌人削减到4名时追加4名敌增援，靠近ランシエル触发剧情后胜利条件改变，同时前往指定地点的沿途增加3名把守的敌人。要是不想与敌人纠缠，可全军往指定地点前进，不知火舞的隐身技能非常好用，很容易达成胜利条件。

第43话B
刻と世界の狭间

胜利条件	靠近スーシェル经过一个回合→4回合内我方任意一人到达指定地点
失败条件	我方全灭→1.在5回合内我方未到达指定地点 2.我方全灭

总体思路和第43话A相同，加上这条路线有メナス在场，难度比另一条路线的关卡相对简单。需要注意的是，本关最后需要在4回合内达成目标，比另一条路线的要少一个回合。

第44话A
千载一隅

胜利条件	敌全灭→我方全员到达指定地点
失败条件	我方任意一人被打倒

比较有难度的一关，一开始敌我数量差距非常悬殊，不少敌人一开始就会冲过来，保险起见先做好防御工作，当然如果ニクス等级够高的话可以一人冲到敌群里防守一回合，下回合直接一个远距离攻击清屏。敌人变形兽变成的メナス同样有使攻击力无效化的变态技能，可先解决掉其他杂兵，等メナス的技能效果消失后再对付她。ヒュミナ的攻击距离为4，注意别被她偷袭。全灭杂兵或打倒任意一名BOSS后进入与ルーナ和ヒュミナ的单挑战，直接让单挑女王ニクス对付即可。之后触发剧情，ヴァイス在地图最下方登场，胜利条件改变，接下来全员前往指定地点即可，ヴァイス目前依旧是不可能打倒的。



第44话B
エターナルエッセンス

胜利条件	3回合内アリュッタ存活→打倒ルーナ或アイネ
失败条件	1.アリュッタ被打倒 2.アリュッタ以外我方全员被打倒

敌人的第一攻击目标为アリュッタ，不过アリュッタ本身实力很强，大部分敌人很难命中，因此前期我们可以让大部队主动出击解决杂兵，如果不放心可以让メナス使用技能后站在アリュッタ的旁边，这样就万无一失了。将初期敌人全灭或经过3回合后，アイネ以及大量增援部队登场，不过敌人比较分散，每个方向的数量并不多，让之前进行灭敌的部队逐个击破即可。打倒任意一名BOSS后进行与ルーナ和アイネ的单挑战，让クローデット和换装后的まろん应战。

第45话
スペシャルクッキング

胜利条件	打倒ルーナ、ヒュミナ、アイネ以外所有敌人
失败条件	まろん、アリュッタ、ランシェル＆スーシェル任意一人被打倒

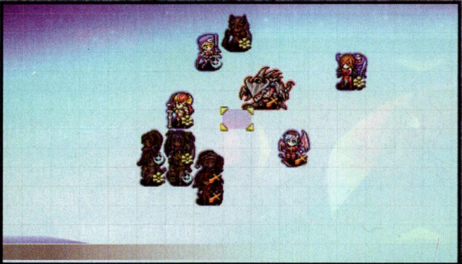
初期敌人数量不算多，不过每消灭一定数量的敌人后就会出现敌增援部队，每次5只，因此战斗压力还是比较大的。敌人以强属性和优属性为主，配置成员时注意取舍。杂兵平均等级为47，BOSS更是高达50级，等级差距太多的话建议先练级。敌人中不乏回避高的角色，最好能携带降低敌人回避率的或者增加自己命中率技能的宝石。全灭所有敌人后进行与3名BOSS的单挑战，前两个交给单挑女王ニクス，最后的アイネ让换装后的まろん来秒杀吧。



第46话
ヴァイスの野望

胜利条件	破坏ヴァイス的头部→打倒ヴァイス
失败条件	我方全灭

本关可出战角色多达11人，敌人也是由种类繁多的女性怪兽组成，其中不乏高回避高命中的角色。这一关一开始除ヴァイス外，所有敌人都会主动进攻，因此メナス本关一定要出场（哪怕等级很低），在她逆天技能的保护下才能保证我方角色的生存率。将杂兵清理干净后就可以慢慢料理ヴァイス，一开始这家伙不会主动行动，并且只能对其头部部位HP造成伤害，因此可以让会远距离攻击的角色在离它较远的距离攻击，需要注意的是站位不要过于靠近，否则ヴァイス会使用地图攻击。当头部的部位HP削减到一半以下时ヴァイス就会开始进攻了，再次攻击后发现可以对其造成实质的伤害了，之后胜利条件改变，此时就可以开始总攻击了，有隐身技能的角色先攻，让メナス靠近ヴァイス降低它的攻击力，一回合搞定BOSS不成问题。



第47话
泪の破片は星々の光

胜利条件	打倒ヴァイス
失败条件	我方全灭

正式流程中的最后一关了，首先依旧是清理杂兵的环节，之后先让有远距离攻击的角色在不进入ヴァイス地图武器的攻击范围的前提站好位，其余角色在四周待命，等所有角色的HP和部位HP都回复满了之后就可以开始进攻了。一开始还是进行远距离攻击削减ヴァイス的HP，当ヴァイス的HP削减到一半以下时其周围出现5名敌增援，此时就可以开始最后的围攻了。メナス、ニクス、アルドラ三人的降低敌人能力的技能都非常好用，围住ヴァイス后进行强攻，可轻松对其造成上万的伤害。第48话仅为欣赏结局用，无战斗。

第49话＆第50话
Spiral Colosseum

胜利条件	打倒出现的所有敌人
失败条件	1.我方全灭 2.经过99回合

完成全部4个结局后就会开启最后这两个隐藏关卡，在这两个关卡中玩家要面对的敌人为流程中的所有同伴，其中第49话要对付本作出现的所有新角色，而第50话则要对付前作《女王之刃》里的所有角色。我方出战人员固定为ジャン、まろん、アリス、キュート以及任意两名女性怪兽，敌人则以2~3人组队的方式出现，打倒一批后才会出现下一批，而敌人的能力、装备等均为通关时的状态，也就是说玩家在之前培养的角色越厉害，那么这两场战斗的难度就越高。当然在战前我们可以通过自由战斗来对出战成员进行培养，尽量缩短与之前队伍中最高等级的成员的差距，然后利用属性相克以及技能的帮助干掉那几个高等级角色就没什么压力了。完成这两个隐藏关卡后就可以欣赏到最后的运动会结局了。



通关特典

通关后保存记录，一周目通关时读取该记录会以继承已习得的攻击技、已获得的换装、已收服的女性怪兽（全部变为1级）以及已入手的装备和宝石（每种装备保留一个）的状态重新开始游戏；二周目通关时追加保留通关时所有角色的等级及装备改造。



文 乌冬

在家用机版的《战国BASARA3》推出后，PSP也有幸沾光，得以用新素材制作这款《战国BASARA 群雄编年史》，游戏承袭前作的2对2组队战玩法，并追加了3代的武将以及强化了空中战要素，让对战更加白热化。

ACT

战国BASARA 群雄编年史
战国BASARA クロニクルヒ-ロ-ズ

Capcom	2011年7月21日	日版	1～4人
4800日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

戦国 BASARA CHRONICLE HEROES
戦国BASARA クロニクルヒーローズ

系统

继承存档

假如有前作的记录，那么在进入游戏后系统会询问是否继承前作的记录，可以继承的前作内容如下：

1.前作中已经可以使用的武将
2.前作中已经入手的武器和防具（个别除外）
3.BASARA者认定战的段位和段位认定点数
4.角色的服装
5.バサラ屋中贩卖的商品

操作

键位	作用
方向键/滑杆	移动（同方向连按两次为冲刺）
□	普通攻击
△	固有技1
×	跳跃
○	锁定/更变锁定目标（长按可解除锁定）
L	防御（攻击命中一刻防御可弹返）
R+□	牵制技
R+△	固有技2
空中□	空中技1
空中△	空中技2
空中R+□	空中牵制技

键位	作用
□+△+×	觉醒
START	暂停菜单
SELECT	传令



画面解说

①战力槽
一般战斗中敌我方会各有一条战力槽，其中蓝色代表我方，红色代表敌方，当有角色被击倒后，该角色所属阵营的战力槽便会减少，先将对手战力槽减至0的一方获胜。

②传令
显示当前玩家对电脑控制的武将所下达的命令，通过SELECT可以改变命令的类型。

命令类型
游击：放任电脑自由行动
集中：和玩家攻击同一个目标
分散：攻击与玩家不同的目标
突击：行动以攻击优先
回避：行动以回避优先

③HP
使用角色的体力，受到攻击时减少，减完就算被击倒。

④战极槽
当攻击敌人、受到攻击和使用弹返时战极槽就会增加，战极槽满了后可通过□+△+×键觉醒，能令攻击力、防御力和移动速度大幅强化，同时受到攻击不会硬直。

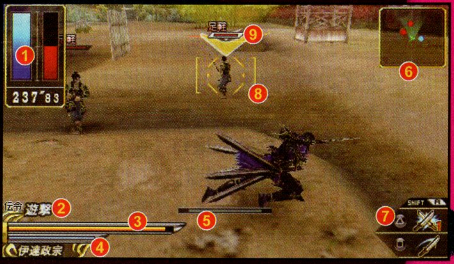
⑤冲刺槽
当使用冲刺时减少，不使用时自动恢复。

⑥迷你地图
以自身为中心的地图，绿色箭头为使用角色，蓝色圆点代表友军，红色圆点代表敌兵，红色头盔标志代表敌武将。

⑦技能栏
表示使用武将所拥有的技能，共有两面，按R键切换。

⑧锁定框
被锁定的目标身上会有一个锁定框，画面的视角会跟随被锁定的目标移动，另外锁定框不同的颜色代表不同的攻击距离。

⑨攻击提示
对应来自四个方向的攻击警告。



天下统一战记

BASARA者认定战

当一名使用武将的战斗累积到一定次数后，就可碰上BASARA者认定战，成功完成可提升角色的段位，同时获得金钱或服装的奖励。另外战斗次数的计算也包括自由合战的。

段位	升段奖励
二段	2000两
三段	3000两
四段	第二套服装
五段	5000两
六段	6000两
七段	7000两
八段	8000两
九段	9000两
十段	10000两
皆传	第三套服装
剑圣	15000两
天下一	20000两
BASARA者	30000两
最高段位	第四套服装

编年史关卡

编年史关卡（クロニクルステ-ジ）也就是来自家用机几部正统作品的经典关卡，玩家可借此体验因缘武将对决的名场面。编年史关卡只要使用的角色和固定的势力相邻就能触发（也有触发势力以乱入势力的形式出现），触发时系统会以“バサラクロニクル开幕”的字样提示。

任务名称	使用角色	触发势力
苍红脱出	伊达政宗	明智光秀
伊达政宗（援军：片仓小十郎）VS 真田幸村（援军：武田信玄/猿飞佐助）	伊达政宗	真田幸村
独眼龙对魔王	伊达政宗	织田信长
决着のとき!	伊达政宗	真田幸村
宿敌よ! 我が魂とともに!	真田幸村	德川家康(少年)
热血! 武田道场! 其の参	真田幸村	武田信玄
真田幸村（援军：猿飞佐助 VS 伊达政宗（援军：片仓小十郎）	真田幸村	伊达政宗
ルート2 岛津义弘との邂逅	真田幸村	岛津义弘
ルート1 伊达政宗との邂逅	德川家康(青年)	伊达政宗
ルート1 石田三成との决战	德川家康(青年)	石田三成
ルート2 真田幸村との决战	德川家康(青年)	真田幸村
ルート1 长曾我部元亲との邂逅	石田三成	长曾我部元亲
ルート1 德川家康との决战	石田三成	德川家康(青年)
ルート2 伊达政宗との决战	石田三成	伊达政宗
なつかしき日々	前田庆次	丰臣秀吉
龟裂	前田庆次	松永久秀
ルート1 德川家康、石田三成との决战に乱入	前田庆次	石田三成
濑户内大激战	长曾我部元亲	丰臣秀吉
战场の友情	长曾我部元亲	德川家康(少年)
ルート2 毛利元就との决战	长曾我部元亲	毛利元就
侵略	毛利元就	丰臣秀吉
升阳	毛利元就	长曾我部元亲
毛利元就（援军：毛利军兵士）VS お市（援军：浅井长政）	毛利元就	お市
双龙の决斗	片仓小十郎	伊达政宗
决着の业火	片仓小十郎	松永久秀

任务名称	使用角色	触发势力
片仓小十郎（援军：伊达政宗）VS 丰臣秀吉（援军：竹中半兵卫）	片仓小十郎	丰臣秀吉
危机! 举式·袭击	浅井长政	今川义元
决着! 魔王·削除	浅井长政	织田信长
哮よ魔の妹	お市	织田信长
上杉谦信との邂逅	お市	上杉谦信
风魔、全てを抹杀	风魔小太郎	猿飞佐助
ルート1 德川家康との邂逅	风魔小太郎	德川家康(青年)
激战! 长筱の战い	武田信玄	织田信长
川中岛の合战	武田信玄	上杉谦信
激突! 三方ヶ原	猿飞佐助	德川家康(少年)
京都、听取	猿飞佐助	前田庆次
宿命のライバル	上杉谦信	武田信玄
上杉谦信（援军：かすが）VS 织田信长（援军：浓姬/森兰丸）	上杉谦信	织田信长
北条の里切り	かすが	北条氏政
危机! あの方はどこに	かすが	今川义元
明智の里切り	织田信长	明智光秀
浅井、歼灭	织田信长	浅井长政
焦土の王	织田信长	松永久秀
安土城の变	明智光秀	织田信长
新たな体	明智光秀	丰臣秀吉
天地创造	丰臣秀吉	织田信长
丰臣秀吉（援军：竹中半兵卫）VS 前田庆次（援军：前田利家/まつ）	丰臣秀吉	前田庆次

任务名称	使用角色	触发势力
邂逅、前田庆次	竹中半兵卫	前田庆次
竹中半兵卫（援军：丰臣秀吉）VS 毛利元就（援军：毛利军兵士）	竹中半兵卫	毛利元就
明智の里切り	浓姬	明智光秀
道の行方	浓姬	前田利家
一揆镇压	森兰丸	いつき
兰丸、世にはばかる	森兰丸	宫本武藏
庆次见つけた!	前田利家	前田庆次
まつが消えた!	前田利家	いつき
究极の食材!	まつ	ザビー
妻の监	まつ	上杉谦信
爱の对决! ?	いつき	ザビー
足りなかつたもの	いつき	伊达政宗
ゲット·タクティシャン!	ザビー	毛利元就
サーチ·マネー	ザビー	本愿寺显如
认め合う者达	岛津义弘	德川家康(少年)
ルート1 石田三成との邂逅	岛津义弘	石田三成
本多忠胜（援军：德川家康【少年】）VS 长曾我部元亲（援军：カラクリ兵器）	本多忠胜	长曾我部元亲
ルート1 北条氏政との决战	本多忠胜	北条氏政
过ぎたるもの无し	德川家康(少年)	岛津义弘
最恶上洛★危机一发	今川义元	武田信玄
北条家妄想物语	北条氏政	上杉谦信
筋肉の祭典	本愿寺显如	长曾我部元亲
最强への道～剑客6番胜负～	宫本武藏	直江兼续

角色攻略



伊达政宗

出现条件：初期
Cost：470
攻击力：200
体力：1000

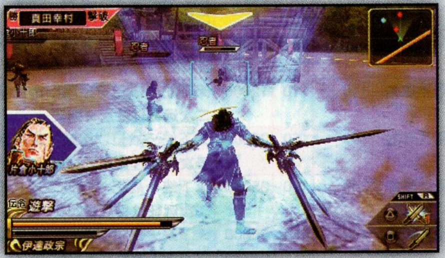
武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
景秀	10	0	0	初期装备
爪驱	30	20	1000	初期可购买
牙龙	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
爪破	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
蛟龙	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
应龙	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
皇龙	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
亚罗栖斗流	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买
小龙	-80	-80	0	密码武器（详细参见本辑秘技大放送）

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
雷怒	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
雷舞	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
雷我	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买
金鯱	-500	-160	0	密码防具

简析 伊达政宗的能力平均、招式实用，作为主角非常好上手。固有技1威力大，长按键能进行追击，无论对杂兵还是武将都能用，而且还能在空中取消用普通攻击来接。固有技2为伊达政宗特有的六爪流模式，此时攻击速度、范围和威力比一般状态大幅提高，但代价是不能防御，遭到攻击就会回到通常状态，对立回有一定的要求，建议结合不会硬直的觉醒使用。



真田幸村



出现条件：初期
Cost：450
攻击力：190
体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
朱罗	10	0	0	初期装备
红牙	30	20	1000	初期可购买
朱雀	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
斩红	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
灼炎	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
炎凰	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
焰翔	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
栖羽亚蛇	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买
武田笔	-80	-80	0	密码武器

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
炽焰	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
豪焰	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
威斧璃衣斗	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买
武田抄	-500	-160	0	密码防具

简析 同为主人公，真田幸村的优点在于普通攻击范围大，虽然在固有技上比伊达政宗略逊一筹，但实力也在平均水准以上。固有技1对单体效果不俗，而且能连打增加伤害，可拘束时间太长，容易受到其他敌人的攻击。固有技2的起手速度过慢，乱战时基本用不到，一般是在杂兵成堆冲过来时用来将他们打散，或是在敌武将倒地时用来压起身。

前田庆次



出现条件：初期
Cost：400
攻击力：200
体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
事始欺如	10	0	0	初期装备
信道欺如	30	20	1000	初期可购买
色恋欺如	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
早波欺如	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
登龙欺如	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
舞风粹如	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
天运转如	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
豪炎轰如	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
乐面 钓狐	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
精灵面 天狗	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
鬼神面 夜叉	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 前田庆次的普通攻击范围在全角色中处于顶级水准，收招速度也不慢，在以杂兵战为主的关卡中能大展拳脚，同时也是丰臣秀吉这种肉搏武将的克星。固有技1可通过连打增加攻击次数，通常接在普通攻击后面增加伤害，适合对武将用。固有技2为威力极大的单发攻击，可以按住按键进行蓄力，并且蓄到最大时还有无视防御的效果，不过出招稍慢，使用时要计算好提前量。

片仓小十郎



出现条件：初期
Cost：400
攻击力：170
体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
黑龙	10	0	0	初期装备
刚龙	30	20	1000	初期可购买
武龙	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
护龙	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
玄龙	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
暗龙	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
滋养	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
霸龙	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
智慧	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
是空	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
般罗若	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 片仓小十郎在动作和招式性能上和伊达政宗非常相近，就是攻击力和攻击范围要差一点，可以看作是伊达政宗的低Cost版本。固有技1的追击分为两种，一种是按住按键的空中追击，另一种则是连打按键的地上追击，不过这招不像伊达政宗的那招可空中取消接普通攻击。固有技2为进入无月极杀状态，和伊达政宗的六爪流一样以不能防御为代价增加攻击力和范围，并且状态中再次输入指令能发动帅气的终结技。



德川家康（青年）



出现条件：初期
Cost：490
攻击力：200
体力：1300

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
福禄手甲	10	0	0	初期装备
牛头手甲	30	20	1000	初期可购买
金洋丸手甲	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
破邪锋手甲	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
翡翠镜手甲	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
光冠飞燕手甲	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
螺旋手甲	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
救世主包带	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
连环草摺	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
八化草摺	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
五十七护	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 和前作的丰臣秀吉类似，都是赤手空拳作战，不过德川家康（青年）的招式以各种打击技为主，对杂兵能力还是比丰臣秀吉要强一点。固有技1是德川家康的常用技，不仅是范围攻击，还带有吹飞效果，另外还能蓄力增加范围和攻击力，被围攻时要活用这招解围。固有技2为大威力的远距离攻击，同样能蓄力，但发动时间稍长，只适用于对付鬼兵和木骑这些移动速度慢的敌人。

长曾我部元亲



出现条件：初期
Cost：350
攻击力：170
体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
长枪八流	10	0	0	初期装备
长枪荒涡	30	20	1000	初期可购买
长枪焰天	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
长枪黑狼	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
长枪岚斩	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
长枪皇炎	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
钓果万全	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
长枪鬼神	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
铁地十二痔	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
狩武	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
海皇	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 除了Cost低外基本没什么特点，普通攻击的第一下不仅范围奇小，加上出招速度慢，很容易被打断。固有技1发动后会踩着锚冲浪，对行进路线上的敌人进行打击，但使用难度较大，而且回报也不算高，最多在被围攻时用来逃跑。固有技2为对武将专用技，命中后会封住敌人的行动，可趁此时和队友进行集中攻击。



猿飞佐助



出现条件：真田幸村通关
Cost：400
攻击力：170
体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
甲贺手里剑	10	0	0	初期装备
四方手里剑	30	20	1000	初期可购买
暗鸟	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
旋风	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
鬼忍手里剑	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
漆黑螳螂	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
传说の一作目	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
飞翔天风	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
忍甲 旋影	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
忍甲 风尘	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
忍甲 雷华	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 标准的敏捷型角色，移动速度和出招速度都非常快，虽然普通攻击范围较小，但可用固有技1弥补，这招不仅范围很大，而且还有将远处的敌人拉到自己身边的效果，在需要保护目标的关卡能派上大用场。固有技2为隐身，敌人无法锁定自己，方便绕到后方进行偷袭。另外三位忍者角色都可以二段跳，并按住×键滑空。

武田信玄



出现条件：猿飞佐助通关
Cost：470
攻击力：200
体力：1300

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
石动配	10	0	0	初期装备
双斩扇	30	20	1000	初期可购买
红莲翔	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
羽裂扇	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
牙裂翔	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
赤凤翔	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
战祭り	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
烈袭刃	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
红莫	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
虎吼	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
鬼恸爆炎	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 身为高Cost角色但性能却不怎样，移动速度和普通攻击出招都很慢，就连杂兵的攻击都经常能打断他，所以想靠力量压制是不可能的，只有看准敌人的每个破绽打一招是一招。固有技1为掀起巨石攻击自己身前一定范围内的目标，攻击力还算过得去，并可通过连打按键追击。固有技2的旋转攻击可通过蓄力增加攻击次数，不过耗时很长，有这个功夫还不如用普通攻击多砍几下。

石田三成



出现条件：初期
Cost：470
攻击力：170
体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
无名刀 白	10	0	0	初期
无名刀 凶	30	20	1000	初期可购买
无名刀 拂	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
无名刀 明	100	80	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
无名刀 圣	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
无名刀 煌	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
无名刀 吉	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
无名刀 断	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
咎	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
罚	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
赎	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 石田三成普通攻击速度不慢，但硬直较大，打空的话很容易遭到反击，杂兵不多时建议使用硬直较少的空中连段进行攻击。地上对较多的敌人时一般则在普通攻击后面接固有技1，并且这招按住△键能瞬移到被击飞的目标旁，不容易被反击，而对武将的追击效果也很好。固有技2为特殊状态，这时普通攻击变为左右的横斩，命中目标后攻击力和移动速度上升，可以说越打越强，不过只要受到攻击就会变回通常状态。

丰臣秀吉



出现条件：石田三成通关
Cost：550
攻击力：200
体力：1300

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
刚掌 烈波	10	0	0	初期装备
刚掌 皇刃	30	20	1000	初期可购买
刚掌 眩炎	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
刚掌 刚霸	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
灭掌 轰罗	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
灭掌 狮王	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
戏掌 武理斤具	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
灭掌 霸天金刚	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
不动天轮	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
钢破刚壁	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
狮子烈吼	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 丰臣秀吉的两招固有技都是对单体的投技，特点是伤害大、可蓄力，2还能无视防御，是标准的单挑型角色，武将战基本就是他的天下。不过相对地，丰臣秀吉杂兵战的能力相当差，加上移动速度低下，杂兵时得多借助队友的力量来清敌，被围攻的话就用固有技1的突进效果来突围。



竹中半兵卫

出现条件：丰臣秀吉通关
Cost：370
攻击力：160
体力：800

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
凛刀 雫挂	10	0	0	初期装备
凛刀 彩音	30	20	1000	初期可购买
凛刀 冻摩	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
凛刀 琉那	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
凛刀 莲水	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
凛刀 飒舞	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
万国の象征	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
凛刀 天音	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
华耀冴丽	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
羽丽月翔	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
湖月流丽	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 低Cost的泛用型角色，攻击速度和范围都在标准水准，只有攻击力和HP略低。固有技1为前方多段的范围攻击，可连打增加攻击次数，最后一击带吹飞效果，是竹中半兵卫对杂兵和对武将的主力技。固有技2为极近距离的单发技，不适合用来攻击，其真正的价值在于长按蓄力，蓄满后能一定时间内增加攻击力，一定程度上弥补了过低的输出，但要注意这招蓄力时间稍长，最好在周围没人的情况下再用。

かすが

出现条件：初期
Cost：320
攻击力：170
体力：800

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
苦无 霞怜	10	0	0	初期装备
苦无 幻弄	30	20	1000	初期可购买
苦无 月华	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
苦无 瞬丽	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
苦无 羽鹫	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
苦无 月凛	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
苦无 琉阿	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
苦无 煌雅	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
兽悬	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
缟悬	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
浮悬	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 和同为忍者的猿飞佐助相比不仅体力低，整体招式攻击范围也要小很多。两招固有技都是连打系的，固有技1通过连打可增加攻击次数，攻击范围虽然不大，不过全身都有攻击判定，是对杂兵战的主力技。固有技2通过连打可以在最后引爆将对手吹飞，另外也有不引爆直接接上普通攻击的用法，可根据当时的战况选择使用。

上杉谦信

出现条件：かすが通关
Cost：470
攻击力：170
体力：800

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
小豆长光	10	0	0	初期装备
不动利剑	30	20	1000	初期可购买
乱れ雪	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
冰岚鬼仁剑	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
雪杀昌	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
大雪暂	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
真心を君に	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
霸邪圣王剑	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
霞流	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
冰波	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
清犀	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 和同Cost的武将相比能力略低，是一个需要立回的上级者向角色，与之相对的是招式性能还算过得去，普通攻击范围与发生速度优秀，并且有抢占先手的牵制技，无愧于神速圣将的称号。固有技1为拔刀型角色标配的多段居合斩，可连打增加攻击次数，对杂兵和BOSS都可以用。固有技2为前方大范围的冰冻攻击，可封住敌人的行动，适合拿来压起身。



お市

出现条件：初期
Cost：350
攻击力：170
体力：800

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
双薙刀“恸哭”	10	0	0	初期装备
双薙刀“薄命”	30	20	1000	初期可购买
双薙刀“别离”	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
双薙刀“绝愁”	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
双薙刀“薄幸”	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
双薙刀“散华”	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
双薙刀“咒恨”	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
双薙刀“落阳”	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
悲怜	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
雾情	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
残幸	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 薙刀有着很宽的攻击范围，不过お市的招式发生速度稍慢，杂兵战时得利用好范围优势来保障自身安全，而遇到敏捷型的武将最好是看清楚对方招式后再出手，硬抢是行不通的。固有技1为将对手挑空后再进行追击，可连打增加攻击次数，并且自己的周围也有攻击判定，长时间拘束时自身也很安全。固有技2为对单体技能，攻击的同时也能回复自己的HP，不过使用过程中无法行动，破绽非常大，只能在一对一的时候使用。

浅井长政

出现条件：お市通关
Cost：350
攻击力：170
体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
浅井一文字“闪”	10	0	0	初期装备
浅井一文字“封魔”	30	20	1000	初期可购买
浅井一文字“斩光”	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
浅井一文字“义刃”	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
浅井一文字“退魔”	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
浅井一文字“天光”	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
浅井一文字“雨不”	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
浅井一文字“霸邪”	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
攻防具“正道”	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
攻防具“义道”	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
攻防具“真道”	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 浅井长政的能力在低Cost角色中处于标准水准，招式也是一招攻击加一招状态，能应付各种战况。固有技1为十字斩，招式动作简洁，可连打追击，不过发生速度稍慢，通常接在普通连段里以增加伤害。固有技2的准备时间很长，但成功后可同时强化攻击力、攻击范围和防御力，并且受到攻击也不会变回通常状态，结合觉醒使用效果拔群，另外在该状态中使用这招的话发动的准备时间会缩短一点。

明智光秀



出现条件：浅井长政通关
Cost：350
攻击力：170
体力：750

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
樱舞	10	0	0	初期装备
绀碧	30	20	1000	初期可购买
蓝祸	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
凶咬	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
白狼	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
黑虹	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
饵历 舞苦	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
死坏	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
恨祸	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
刺怨	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
恍骨	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 明智光秀的HP在全武将中居倒数第二，移动速度和攻击速度也不快，看上去很不起眼，不过他真正的价值还在于固有技2，这招可以说是最强的对单体技能之一，集长时间拘束、伤害高和吸血等特点于一身，和武将一对一时只要靠这招就能通吃了，用法为接在普通攻击第二下后面。杂兵战的话则可用固有技1的三连斩，一般接在普通攻击的第三或第四下后面。



毛利元就



出现条件：片仓小十郎通关
Cost：350
攻击力：170
体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
轮刀 霸幻	10	0	0	初期装备
轮刀 双天	30	20	1000	初期可购买
轮刀 残波	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
轮刀 天纶	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
轮刀 死坏	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
轮刀 天照	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
轮刀 令音望	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
轮刀 封神	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
露舞	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
幻舞	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
皇舞	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 相当独特的一位武将，如果按照一般泛用型武将的用法去使用，那只能发挥出毛利元就一半的实力，要用好他，关键在于得掌握好固有技2的特点。固有技2为设置型技能，将一个具有攻击判定的圆环放在战场上，使用时可通过长按键调节距离，最多设置两个，碰到圆环的敌人会被吹飞，接着可以进行追击，毛利元就大多数的连段都要靠这招来增加输出，如果设置得当，还能实现像打乒乓球一样的打法。

织田信长



出现条件：德川家康（青年）通关
Cost：550
攻击力：200
体力：1300

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
国重	10	0	0	初期装备
般若长光	30	20	1000	初期可购买
鬼切国纲	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
双刃烈界	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
死坏灭杀	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
征天魔王	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
浪速必携	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
魔神冥王	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
天魔	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
降魔	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
焰魔	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 作为高Cost角色，虽然有与之相应的攻击力和体力，但普通招式的发生速度较慢，遇到较多的敌人时，最好先用固有技1把敌人打散，再用普通攻击逐个击破。固有技2是加状态，使用后攻击力增加，但不能防御，如果期间受到伤害或再次输入指令使用这个状态独有的终结技就会回到普通状态，这招的特点在于只要状态中用普通攻击的最后一招打中敌人就累积一个魂，使得攻击力继续提高，并且累积的魂越多攻击力就越高。所以织田信长一般的用法就是在杂兵战中尽可能累积较多的魂，然后对武将时用高威力的普通攻击或终结技重创对手。

浓姬



出现条件：织田信长通关
Cost：320
攻击力：170
体力：800

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
空蝉/阳炎	10	0	0	初期装备
霸王/丽王	30	20	1000	初期可购买
扬羽/绫羽	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
雅丽/聪丽	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
火天/地炎	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
梦幻/幽玄	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
魔帝/妖帝	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
双铳惠戊新&逢戊璃	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
雪待宵	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
紫阳花忧	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
黑地金糸华宴	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 浓姬的武器为双枪但攻击范围很有限，而且固有技也无法和普通攻击形成连携，是一个需要用各种射击武器在中远距离打游击的角色。固有技1为机枪扫射，能左右调节射击方向以及用连打进行连射，不过这招发生速度和收招速度极慢，而且不能将敌人打倒，最多用于远程牵制。但说到牵制，浓姬的牵制技为抛物线的火焰弹，可蓄力二连发，而且还能在移动中使用，各方面都胜过固有技1。固有技2为向地下发射火箭炮，火箭炮行进过程可手动调节方向，命中后的爆风为范围攻击，对扎堆的敌兵效果非常好。

森兰丸

出现条件：浓姬通关
Cost：320
攻击力：170
体力：800

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
重藤弓	10	0	0	初期装备
破鹫の弓	30	20	1000	初期可购买
苍雷神	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
闪苍	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
斩魔	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
雷鹤荒谷	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
チョコバナナ	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
烈空荒雷	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
小丸弓曳	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
白银弓曳	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
起雷弓曳	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 和浓姬一样都是使用远程武器，不过森兰丸却是不折不扣的近距离型角色，他的普通攻击发生速度优秀，对杂兵就用带范围效果普通连段，对武将则接固有技1。固有技1为把对手挑空后进行追击，伤害和拘束效果不错，但是对鬼兵和本多忠胜这些无法被吹飞的敌人效果非常差，要特别注意。固有技2为超长距离的单体攻击，不过准备时间太长，而且攻击力也不高，一般用于对付牵制技打不到的目标。

まつ

出现条件：前田庆次通关
Cost：320
攻击力：170
体力：800

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
小狐	10	0	0	初期装备
蓝华	30	20	1000	初期可购买
小燕	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
翠翔	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
小鹫	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
小鹰	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
前田家のほうき	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
天翔	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
雉子	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
鸳鸯	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
孔雀	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 まつ在进攻面上的选择丰富，基本远近战皆可，是一个性价比较高的角色。固有技1为前方多段刺，可连打增加攻击次数，但范围较小，容易被打断，通常接在普通攻击里对武将用。まつ的固有技2相当有意思，根据蓄力的时间不同，可呼出三种不同的动物进行攻击，其中第一阶段为鹰，可攻击前方直线上的敌人；第二阶段为鼹鼠，效果和鹰差不多，但有追尾性能；最后阶段的熊是最厉害的，从空中落下无视高低差，而且威力相当高，杂兵基本是秒杀。



前田利家

出现条件：まつ通关
Cost：350
攻击力：170
体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
巨枪安达太良	10	0	0	初期装备
巨枪武藏	30	20	1000	初期可购买
巨枪赤城	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
巨枪日向	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
豪枪大和	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
云海无尽	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
カジキマグロ	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
巨枪金刚	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
梅钵纹付星兜	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
茶涂角变兜	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
尾张国牛头骨	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 前田利家一定程度有点像他的妻子まつ，不过整体实力却略逊一筹。固有技1也是前方多段刺，可发动时会前跳一段距离，把整个背部都露了出来，不适合在被围攻时使用。固有技2为まつ的劣化版，只能召唤出鹰，并且鹰还是从远至近的飞，对近距离的判定发生有点迟，不是很方便。

岛津义弘

出现条件：竹中半兵卫通关
Cost：470
攻击力：200
体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
斩岩剑 青岚	10	0	0	初期装备
斩铁剑 鬼皇	30	20	1000	初期可购买
家宝 雷神剑	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
萨摩宝 界燕剑	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
粉碎棒 金刚	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
两断斧 天雷	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
鬼岛津	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
天斩斧 庆云	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
丸十黑铁肩当	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
樱岛缚岩肩当	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
金色鬼瓦肩当	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 武器为长身的巨剑，但是普通攻击多以竖斩为主，攻击范围相当有限，相对地是两招固有技的威力都相当大，所以不用勉强打连段，直接瞄准敌人的空隙使用固有技就可以了。固有技1为向前方掀起冲击波，冲击波会停留一段时间，对杂兵基本秒杀，而将武将吹飞后可用普通连段进行追击。固有技2为大威力单发技，无视防御，但准备时间很长，使用时要计算好提前量，否则容易被反击。

本多忠胜

出现条件：长曾我部元亲通关
Cost：680
攻击力：260
体力：1300

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
机巧枪 黑王	10	0	0	初期装备
机巧枪 钢王	30	20	1000	初期可购买
机巧枪 电王	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
巧枪 牙王	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
机巧枪 天王	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
机巧枪 雷帝	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
天地の理	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
机巧枪 雷神真王	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
钢具足 葵璧	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
钢具足 士璧	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
钢具足 飞翔璧	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 本多忠胜的攻击力和体力为全角色最高，而且攻击范围大，加上不会倒地的特性，作为战国最强当之无愧。因为高攻击力摆在那里，战斗时基本不用想太多，只要不断普通攻击就能退敌，最多再加个固有技2的支援兵器，支援兵器放出后会盘旋在本多忠胜周围进攻辅助，攻击面上能为牵制技和普通攻击增加输出，防御面上则还有受攻击不会硬直的效果，非常霸道。固有技1为炮击形态，以自身为炮台进行远距离攻击，可连打按键增加攻击次数以及长按键三连射，一般在牵制时使用。

德川家康（少年）



出现条件：本多忠胜通关
Cost：300
攻击力：170
体力：800

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
三池光世改枪	10	0	0	初期装备
葵大典太改枪	30	20	1000	初期可购买
招雷长船改枪	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
剑玉虎彻改枪	100	80	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
印判兼定改枪	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
雷电长光改枪	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
海老南蛮扬	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
葵纹越前康继	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
旅支度	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
两成败	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
葵印笼	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 虽然风头被手下本多忠胜盖过，但实际上德川家康（少年）在低Cost角色中性价比还是挺高的，移动速度、攻击速度以及范围都不差，通过丰富的连段能有效削减对手的体力。固有技1为挑空后追击，追击分为两种，一种是挑空后用普通攻击手动追击，另一种则是长按△键的自动追击，时间允许的话推荐第一种，运气好还能受身取。固有技2为突进后的连段，需要连打按键，连段最后的几招会跳到空中使出，可以避免被打断。



いつき



出现条件：伊达政宗卫通关
Cost：350
攻击力：170
体力：800

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
サルタヒコ	10	0	0	初期装备
オオアナムチ	30	20	1000	初期可购买
オオヤミノメ	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
アカルヒメ	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
トヨウケヒメ	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
ウカノミタマ	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
魔法大作战！	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
ヤソマガツヒ	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
タヂカラオ	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
アメノカヤマ	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
ツキユミ	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 いつき的行动速度不慢，可锤子的攻击范围太小，招式的间隙也较大，普通攻击一旦被防住就很容易被抓住间隙反击，得利用自身灵活的优势进行立回。固有技1为锤子的挑飞攻击，可按住按键进行追击，并且追击为强制吹飞效果，在敌方有多名武将时比较容易制造一对一的机会。固有技2把锤子抛出去攻击直线上的敌人，共有一来一回两次攻击判定，并可通过按键蓄力增加攻击范围。

ザビー



出现条件：いつき通关
Cost：370
攻击力：200
体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
E.ブレイク	10	0	0	初期装备
D.キャノン	30	20	1000	初期可购买
C.アタック	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
B.ハート	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
A.ソウル	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
S.バスター	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
SS.メガホン	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
SSS.ランチャー	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
使命の法衣	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
爱の法衣	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
传说の法衣	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 ザビ-的攻击力在低Cost角色为最高级别，不过整体速度较慢，招式也大开大合，是一个比较难上手的角色。两招固有技都为远距离攻击，固有技1为突进技，突进距离在所有角色的突进技中数一数二，命中后对手为强制吹飞，但起手较慢，最好放在连段里保证命中，当和对手拉开距离后，再用固有技2蹭血。固有技2为投掷飞行道具，距离、弹速和攻击力都不错，可以取代牵制技使用。



本愿寺显如



出现条件：上杉谦信通关
Cost：350
攻击力：170
体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
杓杖“荒稼”	10	0	0	初期装备
杓杖“宴”	30	20	1000	初期可购买
杓杖“伟居俺”	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
杓杖“糸目无”	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
杓杖“黄金持”	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
杓杖“怒流”	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
杓杖“骂亚边流”	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
杓杖“筋绮罗金”	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
豪羽衣“豪雅”	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
豪羽衣“强韧”	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
豪羽衣“傍若”	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 身为大壮型角色却有着不低的攻击速度，非常适合接近战，相反，因为没有远距离攻击，经常要和对手正面对决，得注意伤害的控制。固有技1的旋转攻击为全身判定，攻防一体，适合被围攻时使用。固有技2为加状态，使自己巨大化的同时，增加攻击范围和攻击力，如果状态中再次输入则是以自身为中心的范围攻击，用完后状态解除。另外不同于一般武将，本愿寺显如的牵制技为飞踢，距离短但伤害高，而且还能使对手崩防。

风魔小太郎

出现条件：初期
Cost：450
攻击力：200
体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
对刀“冲”	10	0	0	初期装备
对刀“影”	30	20	1000	初期可购买
对刀“胧”	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
对刀“残”	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
对刀“霞”	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
对刀“磷”	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
对刀“针”	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
对刀“零”	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
阻	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
刻	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
冥	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 空中战能力在三名忍者角色中最高，首先空中连技伤害不低，再加上两招固有技都有挑飞的效果。固有技1挑空后有两种接法，一种是按住按键自动进行追击，降下后的范围攻击适合对杂兵，另一种是在空中取消接以普通攻击，适合对武将。固有技2为投掷巨大手里剑对直线范围上的敌人进行打击，将敌人挑空后可跳起来追击。

北条氏政

出现条件：风魔小太郎通关
Cost：320
攻击力：180
体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
鹿刀枪纲广	10	0	0	初期装备
鹿刀枪重广	30	20	1000	初期可购买
鹿刀枪裂斧	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
鹿刀枪花见	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
鹿刀枪剑豪	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
鹿刀枪骑士	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
小田原提灯	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
鹿刀枪豪球	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
家宝“刺盾”	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
家宝“突盾”	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
家宝“铁盾”	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 北条氏政的普通攻击范围虽大，但整体动作相当慢，攻击前最好先用固有技2进行强化，这招可加快攻击速度，并且被攻击效果也不会被打消，可以多多利用。固有技1是类似上杉谦信的冻结攻击，不同的地方在于攻击判定发生早，但代价是将敌人冻结后无法进行追击，得依靠队友的帮忙。

今川义元

出现条件：北条氏政通关
Cost：320
攻击力：170
体力：800

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
武扇“左文字”	10	0	0	初期装备
武扇“琉璃孔雀”	30	20	1000	初期可购买
武扇“阳红叶”	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
武扇“向日葵”	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
武扇“海老扇”	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
武扇“月光竹取”	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
武扇“花五光”	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
武扇“金鳞虹彩”	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
朱鹭色冠	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
天览蝶々	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
黄金虾兜	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 作为搞笑角色，今川义元却有着不低的实力，不仅移动速度和攻击速度非常快，还有大范围的远距离攻击。固有技1为对前方小范围的多段攻击，可连打按键增加攻击次数，常接在普通攻击最后增加输出。固有技2是将扇子投出去攻击直线上的敌人，带有吹飞效果，之后可追击，并且按住按键蓄力能使扇子巨大化，从而增加攻击范围。



宫本武藏

出现条件：毛利元就通关
Cost：220
攻击力：140
体力：500

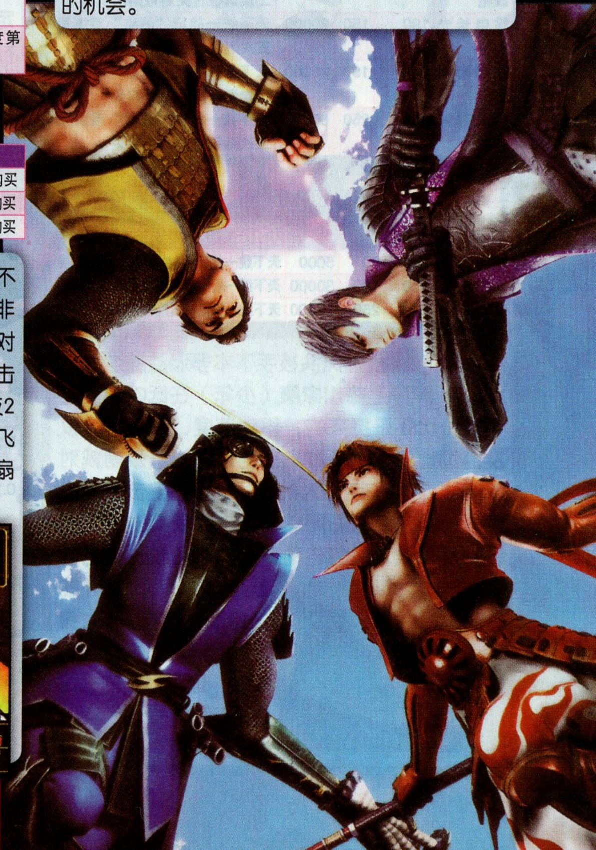
武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
櫂	10	0	0	初期装备
枯木 新免櫂	30	20	1000	初期可购买
枯木 芦雁櫂	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
枯木 翡翠櫂	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
枯木 柳燕櫂	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
枯木 明王櫂	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
铁钉拔刀/铁羽居布	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
武藏挎	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
甲胄 军荼利	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
甲胄 降三世	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
甲胄 不动	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 完全的“捏他”型角色，攻击力和体力都在最低水准，招式性能也不出众，相应地Cost也是全角色最低，即使被击破也不会太痛。固有技1为一般武将招式配置里的连打多段攻击，因为没其他招式可用，战斗时要以这招为中心展开攻势。固有技2为扬沙攻击，攻击力和范围都极低，按键蓄力后会追加一招吹飞攻击，可间隙又非常大，第一下被防后就可直接反击，实用性不高，基本没有用到的机会。



任务模式攻略

东军

1 东军、进军开始

出现条件	任务初期	报酬	800两
胜利条件	击破12名足轻	败北条件	玩家角色被击破

解说 青年德川家康的普通攻击范围较小，应多用固有技1清理杂兵，这招威力和范围都不差，而且还有吹飞效果，不怕被围攻。过关前记得把战场上的回复道具回收一下，以减轻下一关的负担。

2 破邪清真 森兰丸

出现条件	任务1过关	报酬	报酬 800两
胜利条件	击破森兰丸	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 敌方配置不算太强，不过由于有时间限制，还是不能大意，前期杂兵战就积极进攻吧，受点伤也不要紧，等森兰丸出现后再用回复道具补。森兰丸的攻击意识不算很强，攻击方法多以远距离的牵制技为主，拉近距离后觉醒强攻是最有效的破敌方法。过关后森兰丸加入。



3 无粹なやぐら

出现条件	任务2过关	报酬	1600两
胜利条件	击破3个箭楼	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 箭楼一开始上没有弓兵，可以先清理足轻让弓兵出现，以方便锁定，当然，如果不想麻烦的话也可以直接解除锁定进行攻击，杂兵无视就行了。

4 丰臣军弓兵队の奇袭

出现条件	任务3过关	报酬	1600两
胜利条件	击破40名弓兵	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 这关需使用森兰丸在限定时间内击破40名弓兵。弓兵很好对付，但出现位置比较分散，所以时间会多用在赶路上，还有在屋顶上战斗时注意不要站得太靠边，以免掉到下层白白浪费了时间。当目标数量还剩下3人时竹中半兵卫会出来妨碍玩家，其实在有战极槽的情况下用觉醒击破也不难，但如果时间不多的话还是专注过关吧。

5 武田埋藏金を夺取せよ!

出现条件	任务4过关	报酬	1600两
胜利条件	击破12名小判兵	败北条件	玩家角色被击破/小判兵3人脱离

解说 目标的小判兵每次只会出现两人，注意根据逃跑的先后顺序击破就可以了，当击破3人时猿飞佐助就会出来捣乱，现在要击破他还是有一定难度的，直接无视他就好。

6 小判兵を守り拔け

出现条件	任务1过关	报酬	800两
胜利条件	作战时间结束	败北条件	玩家角色被击破/4名小判兵被击破

解说 和任务5的内容相反，这关要保护小判兵到时间结束，由于每波敌人被击破后就会自动补充，所以可以不用杀得那么快，只要保证小判兵最低限度的安全就可以了，当敌兵接近时就用吹飞技拉开距离。

7 前田家最强夫妇!

出现条件	任务6过关	报酬	800两
胜利条件	击破前田利家和まつ	败北条件	玩家角色被击破

解说 杂兵战后要对付一起出战的前田利家和まつ，战斗中注意别被夹击就不会有太大的问题，较弱的まつ可用普通连段击破，拾取道具回复后再觉醒解决前田利家。

8 豪放磊落 前田利家

出现条件	任务7过关	报酬	800两
胜利条件	击破武田信玄	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 水地形会减缓移动速度，而且杂兵里还有骑马兵，所以最好是让森兰丸出战，他的牵制技和固有技2都能有效打击远距离的目标。最后要对付的是武田信玄，战斗中要注意他的固有技1，这招不仅威力大，还有出招时被攻击不会硬直的特性，所以见到他出这招还是远离为好。过关后前田利家加入。

9 武田骑马队来袭!

出现条件	任务8过关	报酬	800两
胜利条件	作战时间结束	败北条件	玩家角色被击破/敌军进入特定区域

解说 这关要阻止武田军的骑兵队过桥，桥有共有两条，骑马兵会轮换着通过，所以奔走于两条桥之间的情况是少不了的，而且时间剩余越少时骑马兵的出现的频率也越快。武将还是建议使用森兰丸，他的移动速度不低，再加上有不错的远程攻击，比较利于追击。

10 金力×筋力

出现条件	任务5过关	报酬	1600两
胜利条件	击破本愿寺显如	败北条件	玩家角色被击破

解说 这关有不少装有银两的宝箱和小判兵，全部回收也是一笔不小的收入。本愿寺显如的反击很犀利，不仅会弹返，而且还经常空中受身，遇到他反击时要毫不犹豫觉醒，以免被重创。

11 老成刚毅 北条氏政/风魔小太郎

出现条件	任务9过关	报酬	1600两
胜利条件	击破北条氏政	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 北条氏政并的实力很弱，反而旁边的风魔小太郎还比较有威胁，战斗时得注意别被他偷袭，比较好的方法是用战场的高低差分开两人，这样即使不用觉醒也能轻松解决北条氏政。过关后北条氏政和风魔小太郎加入。

12 北条の忍

出现条件	任务11过关	报酬	1600两
胜利条件	敌军战力为0	败北条件	玩家角色被击破/北条氏政被击破

解说 风魔小太郎的专用关卡，内容是要保护北条氏政，由于敌人会优先攻击这位老人家，贴身保护是必须的，而较远的敌人就用固有技2进行牵制。全灭初期敌人后松永久秀作为压轴出场，为了不让北条氏政过来掺和，最好用觉醒尽快击破。

13 しんがりのカラクリ

出现条件	任务11过关	报酬	1600两
胜利条件	击破两架仁王车	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 打仁王车前要先对付3名鬼兵，由于有时间限制，不妨用大威力固有技尽快解决，受点伤也不要紧，因为附近就有背着回复HP道具的宝箱兵，而另一个宝箱兵背的则是回复战极槽的道具，战极槽不够时也顺便回收了吧，之后用觉醒强攻一次性解决两架仁王车。

14 曲者じゃあ! 出会ええい!

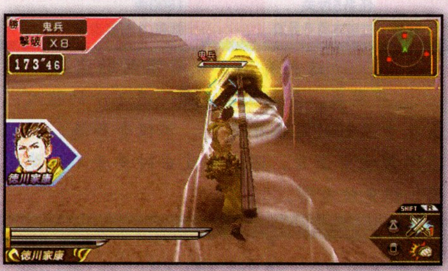
出现条件	任务13过关	报酬	1600两
胜利条件	击破かすが	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 北条氏政的专用关卡，这位老人家的招式都大开大合，对付灵敏的忍者不免吃力，攻击前记得使用固有技2，可以一定时间内使攻击的硬直变小，最后的かすが就用觉醒击破吧。

15 鬼退治！

出现条件	任务8过关	报酬	800两
胜利条件	击破8名鬼兵	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 鬼兵需要受了一定的伤害后才会出现硬直，所以大威力的单发招式是对付他们最有效手段，比如德川家康的固有技2蓄满后一次就可以打掉一半左右的血，待打出硬直后就上前连段，基本轮不到鬼兵出手。



16 爱と正义の证

出现条件	任务17过关	报酬	5000两
胜利条件	击破织田信长/作战时间结束	败北条件	玩家角色被击破/お市被击破

解说 浅井长政的专用关卡，要保护お市不被击破。浅井长政的固有技2为提升自身能力的，可以多加利用，以加快歼敌速度。最后是对お市的哥哥织田信长，有之前累积的战极槽基本不难对付，而且お市也会大义灭亲从旁帮忙。

17 信义不倒 浅井长政/お市

出现条件	任务18过关	报酬	3000两
胜利条件	击破今川にせ元	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 这次要击破两个今川义元的冒牌货，不过别看是冒牌货就掉以轻心，他们的攻击意识很强，最好采取防御反击的打法，或是觉醒强攻，第二个由于有作为增援的浅井长政和お市帮忙，会简单一点。过关后浅井长政和お市加入。

18 绚丽豪壮 前田庆次

出现条件	任务19过关	报酬	3000两
胜利条件	敌军战力为0/作战时间结束	败北条件	玩家角色被击破

解说 前田庆次的加入关卡，需使用前田利家和前田庆次一起在限定时间内抵挡敌军，由于敌军没有武将和巨型兵器，还是比较好打的，只需注意最后出现的敌兵就可以了，争取完胜过关吧。

19 苍き龙と若き虎

出现条件	任务20过关	报酬	1600两
胜利条件	击破伊达政宗和真田幸村	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 由于伊达政宗和真田幸村两人属于不同势力，会互相攻击，因此我们大可不必急于进攻，先在周围迂回，等他们大打出手后等再上前捡便宜，击破一个后战极槽也应该满了，用觉醒击破剩下的那个完成任务。

20 分身の术！搅乱！

出现条件	任务13过关	报酬	1600两
胜利条件	击破かすが和猿飞佐助	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 一上来就要对付かすが、猿飞佐助以及他们的分身，分身和本体没有区别，招式和HP都是一样的，也就是说要以一打四。四人经常喜欢一起行动，推荐使用德川家康，远距离使用蓄满的固有技2—次能打中几个，回报很大，而且中了两三次后自己的战极槽也就满了，待他们接近就觉醒强攻。另外在初始位置的一左一右各有一个回复道具，撑不住时记得马上回收。

21 奥州笔头 伊达政宗

出现条件	任务22过关	报酬	5000两
胜利条件	击破伊达政宗	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 伊达政宗的加入关卡，开始需先清理杂兵，这关的敌兵数量不少，因此中途就可觉醒以加快过关进度，待骑马兵出来后再累积一次战极也不迟。和伊达政宗对决时要注意他的固有技2，这招在切换为六爪流时有受到攻击不会硬直的效果，连段时容易被他反击，遇到的话就用觉醒应对。

22 贤人瞬丽 まつ

出现条件	任务17过关	报酬	5000两
胜利条件	击破まつ/作战时间结束	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 まつ很早就会登场，加上实力也不算太强，完全可以达成击破的条件过关。前期战极槽没满的情况下可以让电脑控制的武将先牵制住まつ，自己先打打不断增援的杂兵，等可觉醒时就一口气击破她。过关后まつ加入。

23 死守！カラクリのカラクリ

出现条件	任务22过关	报酬	5000两
胜利条件	击破24名忍者	败北条件	玩家角色被击破/木骑被击破

解说 保护木骑不被破坏的关卡，由于木骑不能动和攻击，就相当于一个大靶子，很容易遭受到攻击，所以最好是在它周围布下防线，敌兵来一个消灭一个。敌兵配置全是敏捷的忍者，使用攻击速度快的武将会比较好打，如森兰丸或风魔小太郎。

24 にぎり饭を守れ！

出现条件	任务23过关	报酬	3000两
胜利条件	つづら兵4人脱离	败北条件	玩家角色被击破/つづら兵3人被击破

解说 まつ的专用关卡，目的为保护背着红色宝箱的つづら兵脱离战场，一次一人，一共四次。つづら兵的行动路线是固定的，可以让前田利家负责游走于外围，自己则对目标进行贴身保护，当目标太多锁定切换不过来时，可以尝试解除锁定来打，まつ的攻击范围还算过得去，一般朝向对了就不会打空。

25 魔王の罪

出现条件	任务17过关	报酬	3000两
胜利条件	敌军战力为0	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 お市的专用关卡，和浓姬一起抵御不断来袭的敌人。お市的普通连段攻击范围很大，对扎堆的敌人效果非常好，攻击用这招就足够了，固有技2为吸血攻击，受到小伤且和装有回复道具的宝箱离得太远的话可以用这招应急。

26 里切り者は谁だ？

出现条件	任务27过关	报酬	5000两
胜利条件	敌军战力为0	败北条件	玩家角色被击破

解说 明智光秀的专用关卡，需依次对付前田利家、まつ、浅井长政、お市和浓姬五人，并且前田利家和まつ、浅井长政和お市都是两人一起出场的。一打二时要尽量利用地形把他们分开，击破一人时，剩下的一人就用固有技2来对付，这招不仅伤害大，而且还能回复自身的体力。

27 冷眼下瞰 明智光秀

出现条件	任务28过关	报酬	5000两
胜利条件	击破本多忠胜	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 杂兵里只有鬼兵难对付些，不过可以派两位武将出战，合力进攻能减轻一些负担。关卡最后的本多忠胜仍然是强敌，HP非常多，一次觉醒还不足以击破，不过中途明智光秀会作为我方增援登场，剩下的HP就合三人之力解决吧。过关后明智光秀加入。

28 本能と欲望のままに生きる男

出现条件	任务29过关	报酬	5000两
胜利条件	击破松永久秀	败北条件	玩家角色被击破/伊达政宗被击破

解说 伊达政宗的能力很强，杂兵战基本不用担心，反而要抢在他前面多击破些杂兵好累积战极槽。关卡的难点在于最后的松永久秀，他会在HP低于一定程度时觉醒，一定要用觉醒一口气击破，否则给他觉醒的话伊达政宗就有危险了。

29 仁吼义侠 片仓小十郎

出现条件	任务21过关	报酬	5000两
胜利条件	击破浓姬	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

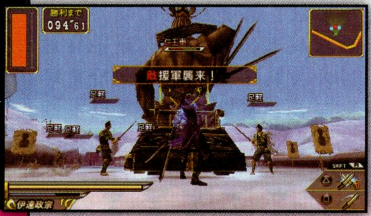
解说 杂兵战没有太大的难点，并且打到一半片仓小十郎就会作为我方增援登场，汇合后可把受到的伤害降到最低。敌方最后的武将是浓姬，要注意她的机枪攻击，威力不俗，不过这招的硬直时间也很长，是我们反击的好时机。



30 救え！农民VS仁王车

出现条件	任务29过关	报酬	5000两
胜利条件	作战时间结束	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 这关要获得完胜的评价难度不小，必须一个农民都不被击破，对玩家的击破速度有很高要求。仁王车攻击范围很大并且不会硬直，一不注意农民就会遭难，这里最好是使用能用固有技提高自身能力的武将，并在出现地点附近待机，等仁王车一出来就用最快速度击破。



31 战国最强、决意の稽古

出现条件	任务32过关	报酬	8000两
胜利条件	击破本多忠胜/作战时间结束	败北条件	玩家角色被击破

解说 少年德川家康和本多忠胜的单挑关卡，本多忠胜虽然力重招沉，不过动作缓慢，普通攻击的第一招非常好弹返，可多利用这点制造攻击的机会。把本多忠胜的HP打了一半左右自己的战极槽也差不多有一半了，此时可回收蓝色箱子里的道具将战极补满，然后用觉醒一口气把他击破。

32 东照权现 德川家康/本多忠胜

出现条件	任务27过关	报酬	5000两
胜利条件	击破德川家康	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 敌人配置和任务27差不多，区别在于最后德川家康会和本多忠胜一起出场，这里只要求击破德川家康就可以了。武将战时可以用分散指令让电脑控制的武将拖住本多忠胜，自己专心对付德川家康，只要能制造一对一的机会德川家康根本不是对手。过关后少年时的德川家康以及本多忠胜加入。

33 丰臣埋藏金を探せ！

出现条件	任务32过关	报酬	8000两
胜利条件	击破8个宝箱	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 每个宝箱前都有一个弓兵把守，锁定弓兵基本就能找到宝箱，不过这样也有可能会出现锁定切换不过来的情况，建议从第三个宝箱左右就解除锁定手动来找，而武将则选择攻击范围大以方便命中目标。

34 山贼と小判兵

出现条件	任务33过关	报酬	8000两
胜利条件	击破10名阵羽织	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 作为中后期关卡还算比较轻松，只要击破10名阵羽织就可以了，全力进攻吧。而宝箱兵是用来迷惑玩家视线的，不用过多纠缠，以免浪费时间。

35 战国最强の证

出现条件	任务33过关	报酬	8000两
胜利条件	敌军战力为0	败北条件	玩家角色被击破

解说 本多忠胜专用关卡，需顺序击破前田庆次、毛利元就、竹中半兵卫和真田幸村，不过都是一对一，赢面还是很大的。本多忠胜的两招固有技都非常实用，1为远距离牵制，对手基本很难近身，2是加状态，增加连段的伤害以及受到攻击不会硬直。

36 缭乱无比 浓姬

出现条件	任务31过关	报酬	5000两
胜利条件	击破かすが	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 杂兵战打到一半浓姬就会作为我方增援登场，她的远距离攻击是非常好的支援，可大大加快歼敌速度。最后面对的是かすが，当她的HP低于一半时会追加一个分身，先集中火力把HP少的那个解决，受点伤也不怕，此时会有背着回复道具的宝箱兵出现，可用来应急。过关后浓姬加入。

37 征天魔王 织田信长

出现条件	任务36过关	报酬	8000两
胜利条件	敌军战力为0	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 织田信长的加入关卡，流程和任务31差不多，先是杂兵战中途织田信长增援，最后再一起对付敌军的武将。这次的敌武将是竹中半兵卫，他虽然不会分身，但会在濒死时觉醒，此时如果有战极槽用觉醒硬碰硬也无妨，没有的话还是先行远离，等他觉醒时间过了后再击破。过关后织田信长加入。

38 丰臣军中国侵攻最前线

出现条件	任务37过关	报酬	3000两
胜利条件	击破3个箭楼	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 时间只有1分钟，谈不上充裕，所以杂兵就不要管了，直接解除锁定攻击箭楼，注意当击破第一个箭楼后竹中半兵卫会出来妨碍玩家。

39 魔王VS霸王

出现条件	任务38过关	报酬	12000两
胜利条件	击破丰臣秀吉和竹中半兵卫	败北条件	玩家角色被击破

解说 和丰臣秀吉对决的关卡，使用武将固定为织田信长，友军为明智光秀。这关只有一个回复道具，所以前期杂兵战的伤害得控制到最小，可以以明智光秀为主攻，自己在一旁捡漏。关卡最后丰臣秀吉和竹中半兵卫会一起出现，丰臣秀吉的攻击力非常高，而且还会觉醒，给他留在战场上多一刻我们就多一分危险，最好用觉醒优先击破，剩下的竹中半兵卫和明智光秀一起夹击可轻松解决。



40 奇袭！桶狭间の战い

出现条件	任务39过关	报酬	17000两
胜利条件	作战时间结束	败北条件	玩家角色被击破/片仓小十郎被击破

解说 这关要保护片仓小十郎2分钟内不被击破，不过敌人全是骑马兵，贴身保护是行不通的，只有先一步把敌兵击破才能保证目标的安全。如果看到骑兵已经发起攻击的话，可以用飞行道具系的牵制技应对，虽然不至于重创，但最起码可以暂时停止他们的行动。

41 传说の忍

出现条件	任务40过关	报酬	17000两
胜利条件	击破风魔小太郎	败北条件	玩家角色被击破/织田信长被击破

解说 同样也是保护关卡，目标是织田信长，最初的两个忍者杂兵只是前菜，击破后真正的苦战才正式开始。敌武将虽然只有风魔小太郎一人，不过分身却不少，而且每击破一次后分身都会增加一个，一共要击退三次。风魔小太郎会集中攻击织田信长，战斗时要以帮织田信长解围优先，当可以觉醒时再争取短时间击破。

42 京都御马揃えに迫る危机

出现条件	任务41过关	报酬	17000两
胜利条件	骑马兵5名脱离	败北条件	玩家角色被击破/骑马兵3名被击破

解说 这关的难点在于无法使用固有技和牵制技，所以最好选择移动速度快与攻击范围大的武将出战。当第一个骑马兵脱离后，竹中半兵卫会作为敌方援军登场，他会使用固有技提升攻击力，一旦接近骑马兵基本就保不住了，要优先击破。

43 友垣

出现条件	任务44过关	报酬	12000两
胜利条件	击破丰臣秀吉	败北条件	玩家角色被击破

解说 使用前田庆次和丰臣秀吉对决的关卡，前期杂兵战里有不少鬼兵，记得攻击时不要贪刀，以免得不偿失。和丰臣秀吉的战斗是一对一，赤手空拳的丰臣秀吉对前田庆次没有任何优势，吸引他挥空招后就可以反击了，还有适时觉醒以加快进度。

44 大阪城、竹中半兵卫防卫线

出现条件	任务40过关	报酬	12000两
胜利条件	破坏5个箭楼	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 时间非常紧，一开始就得专注破坏箭楼，否则会来不及。敌军中的骑马兵看上去很麻烦，实际上只要利用得当，反而可以加快箭楼的破坏速度，方法为在骑马兵冲刺时就躲在箭楼后面，这样通过自己和骑马兵的前后夹击，箭楼很快就会被破坏。另外当破坏了第一个箭楼后竹中半兵卫会出来妨碍玩家，直接无视就好。

45 骑马队阻止、扫射せよ！

出现条件	任务37过关	报酬	8000两
胜利条件	作战时间结束	败北条件	玩家角色被击破/敌军进入特定区域

解说 这关需要使用浓姬阻止敌人的骑兵队达到地图的最下方。骑马兵以两个一组出现，由于不要求击破数量，所以在解决一个后，另一个可以慢慢打以拖延时间。攻击方法方面，浓姬的两个固有技的起手都很慢，不推荐使用，只要用普通连段就可以了。当还剩一分钟时猿飞佐助会出来妨碍玩家。

46 妙技、影武者战术

出现条件	任务41过关	报酬	17000两
胜利条件	击破今川义元	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 前期的杂兵战中就混有很多今川义元的影武者，虽然这些冒牌货HP很少但攻击力可不马虎，被连的话可是很痛的，因此攻击要尽量先发制人，别让他们有出手的机会。最后本体出来时还会带上3个冒牌货，可通过名字区分，只要击倒本体就能过关。



47 行く手を阻む马防栅

出现条件	任务48过关	报酬	17000两
胜利条件	破坏9个马防栅	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 后期关卡中相对简单的一关，不用理会敌兵，使用有范围效果的固有技不断攻击栅栏就可以了，比如伊达政宗的六爪流，只要中间没有停顿，时间是足够的。

48 天知る、地知る、人が知る！

出现条件	任务43过关	报酬	17000两
胜利条件	击破直江兼续	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 这关杂兵的数量非常多，而且一出来就是一群，有范围攻击固有技的武将能大展身手。最后的直江兼续虽然有名字，但也就相当于一个HP多一点的阵羽织，没什么特别的地方，使用觉醒强攻可打得他没还手的机会。

49 终わりにして始まりの战い

出现条件	任务43过关	报酬	17000两
胜利条件	击破真田幸村	败北条件	玩家角色被击破

解说 伊达政宗的专用关卡，目标是"老朋友"真田幸村，不过此前得先对付由猿飞佐助率领的忍者部队。由于战场上有补充战极的道具，当消灭了一定数量的杂兵后再加上道具就能觉醒，争取早期击破猿飞佐助的话，这样最后的真田幸村二打一也就威胁不大了。

50 绊の力

出现条件	任务49过关	报酬	25000两
胜利条件	击破石田三成	败北条件	玩家角色被击破

解说 最后一关也就是青年德川家康的东军和石田三成的西军决战，西军的武将组成是长曾我部元亲、上杉谦信和真田幸村后，顺序击破后BOSS石田三成才会登场，而我方则有电脑控制的本多忠胜帮忙，他的实力不弱，肩负着吸引火力以及攻击援护的任务，所以保证他能活到最后的话赢面会大很多。这关敌军的每个武将都有可能觉醒，战斗时切忌乱出招，以免被弹返增加对方的战极，坚持打防守反击才是正确的作战思路。最后的石田三成的攻击力相当高，就算普通攻击也不能随便中，保险起见最好是留一个觉醒，在被连的时候用来打断他。

西军

1 斩灭开始

出现条件	任务初期	报酬	800两
胜利条件	敌军战力为0	败北条件	玩家角色被击破

解说 最初的任务没有难点，敌人也是最基本的足轻，可以用来熟悉一下石田三成的性能。要注意任务模式的HP是继承的，所以如果受了伤的话战场上红箱子里的回复道具最好在过关前回收，以减轻下一关的负担。

2 德川军大布阵

出现条件	任务1过关	报酬	1600两
胜利条件	破坏4个箭楼	败北条件	作战时间结束

解说 和杂兵不同，箭楼无法锁定，得通过锁定箭楼上方的弓兵来接近和攻击，注意这关除了箭楼外还有不少其他杂兵，要全部清理的话时间是肯定不够的，得选择性无视，特别是击破第三个箭楼后出现的仁王车就不要惹了。另外最后一个箭楼上方没有弓兵，解除锁定来接近并攻击会比较快。

3 一刀必杀 岛津义弘

出现条件	任务1过关	报酬	1600两
胜利条件	击破岛津义弘	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 岛津义弘的攻击速度不快，将其击倒在地后，可以使用固有技1压起身，命中后再接普通攻击，只要操作得当他基本没有还手之力。注意当他的HP降到一定程度时会使用威力巨大的固有技，所以出于安全起见最好是在他HP降到一半左右就觉醒一口气将他击破。过关后岛津义弘加入。



4 鬼ケ岛

出现条件	任务3过关	报酬	800两
胜利条件	击破8名鬼兵	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 鬼兵的攻击范围很大，而且比较难打出硬直，最好趁他们没走到一起时就逐个击破，以免遭到围攻，攻击时建议采取绕后战术，看到他们起手时就及时远离。另外当战斗进入最后的阶段时会出现一些宝箱兵，有时间的话可以多杀几个赚点钱。

5 至高のライバル

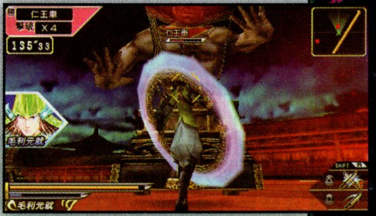
出现条件	任务4过关	报酬	1400两
胜利条件	击破本多忠胜	败北条件	玩家角色被击破

解说 这关要使用岛津义弘对战国最强的本多忠胜，本多忠胜的招式判定和攻击力都很大，用一般打法比较难取胜。这里建议使用岛津义弘的固有技1来打，这招虽然起手慢，但威力不差，对杂兵基本一击必杀，对本多忠胜则是一下一个硬直，所以我们只要用这招将其打硬直后，趁其准备恢复时再用这招压起身即可无伤取胜。

6 暴走！仁王车！

出现条件	任务2过关	报酬	800两
胜利条件	击破4架仁王车	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 和第四个任务一样，这关同样也应该尽早逐个击破，否则4架仁王车集中起来击破难度会大幅加大。对付仁王车基本就是反击战术，其每招都有很长时间的硬直，用侧移闪避开攻击后就可放开手攻击了。



7 战神霸王 武田信玄

出现条件	任务8过关	报酬	800两
胜利条件	击破上杉谦信和かすが	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 比较简单的一关，中途武田信玄会作为我方增援登场，有他帮忙基本势如破竹，只要注意击破一定杂兵后出现的かすが即可，她的攻击速度很快，必要时可以让武田信玄吸引火力，自己找准机会攻击，最后的上杉谦信就觉醒解决吧。过关后武田信玄加入。

8 德川の兵力

出现条件	任务3过关	报酬	800两
胜利条件	击破本多忠胜	败北条件	玩家角色被击破

解说 基本就是第五个任务的强化版，并且不限定人物，用岛津义弘的固有技1依然是比较有效的取胜方法，适当的时候用觉醒以加快过关速度。

9 乱世の枭雄

出现条件	任务8过关	报酬	1600两
胜利条件	击破松永久秀	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 这关可以选择两位武将出战，基本也是比较轻松的一关，最后的松永久秀喜欢用牵制技，当HP降到一定程度时还会使用大范围的火焰攻击，接近时要小心，可以让电脑控制的武将吸引火力，自己在一边伺机攻击。

10 忍の决斗

出现条件	任务15过关	报酬	1600两
胜利条件	击破猿飞佐助	败北条件	玩家角色被击破

解说 かすが的专用关卡，对手是老冤家猿飞佐助。一开始只有猿飞佐助一人，只要注意他的空中攻击就不难对付，当他的HP降到一定程度时会使用分身术，这时再追加两个一样的猿飞佐助，由于不知道哪个是本体，所以三个都需要击破，而我方也会追加一个由电脑控制的かすが分身帮忙。

11 つるぎはいずこ

出现条件	任务12过关	报酬	3000两
胜利条件	作战时间结束	败北条件	玩家角色被击破/かすが被击破

解说 前期相对较难的一关，使用角色固定为上杉谦信，需在限定时间内保护かすが不被击破。解决第一批敌人后かすが才会在屋顶出现，由于离得较远，得第一时间前往护卫。这关敌人非常多，所以战极槽就不用省了，多利用觉醒加快击破速度，以减少かすが遭到攻击的机会。

12 织田军补给部队阻止

出现条件	任务13过关	报酬	1600两
胜利条件	作战时间结束	败北条件	玩家角色被击破/つづら兵3人脱离/小判兵3人脱离

解说 在限定时间内阻止背着红色宝箱的つづら兵和背着黄色宝箱的小判兵脱离，两种兵一次会各出现一人，其中小判兵走得比较快，要优先击破，武将建议选择攻击速度快的或有突进技的，如石田三成或上杉谦信。

13 魔王からの刺客

出现条件	任务14过关	报酬	1600两
胜利条件	敌军战力为0	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 以忍者和弓兵为主的杂兵战，只对付忍者基本没什么难点，主要是时不时出现的弓兵比较烦人，连技时被弓箭打断的话很容易遭到忍者的追击，所以建议当弓兵一出场就优先解决。



14 南蛮我道ザビー

出现条件	任务15过关	报酬	1600两
胜利条件	击破ザビー	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 杂兵一般以三个一组出现，利用战场上的场景分断他们可实现逐个击破。最后的敌武将是ザビー，他的远程攻击比较厉害，建议先把碍事的阵羽织解决，最后再用觉醒对付ザビー，过关后ザビー加入。

15 神速圣将 上杉谦信/かすが

出现条件	任务7过关	报酬	800两
胜利条件	击破浓姬和森兰丸	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 战斗中途上杉谦信和かすが会作为我方增援登场，不过杂兵战没什么难点，基本没有他们出手的机会。全灭杂兵后浓姬和森兰丸作为压轴登场，一个用觉醒可快速解决，另一个就合三人之力围攻吧。过关后上杉谦信和かすが加入。

16 守钱奴

出现条件	任务17过关	报酬	3000两
胜利条件	破坏6个つづら	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 つづら也就是战场上的黄色宝箱，顺着敌兵的增援方向走就能找到前5个，最后一个则隐藏在战场中央的其中一个场景里，要把场景破坏才能发现。



17 天真烂漫いつき

出现条件	任务12过关	报酬	1600两
胜利条件	击破森兰丸	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 这关可以派两位武将出战，并且战斗中途いつき还会作为我方增援登场，大可以放手进攻。最后登场的森兰丸进攻虽然犀利，不过HP不多，被连的话就用觉醒反击，基本战极槽还没完就能将他击破。过关后いつき加入。

18 留守居役・毛利

出现条件	任务13过关	报酬	3000两
胜利条件	击破サンデー毛利	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 サンデー毛利要全灭初期的杂兵后才会登场，他的攻击速度较快，不过弱点是喜欢空中受身并反击，我们可以利用这点把他挑飞，然后等他攻击完再加以反击，当然，有战极槽的话还是直接觉醒强攻最快捷。

19 ザビー教へようこそ

出现条件	任务14过关	报酬	3000两
胜利条件	敌军战力为0	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 ザビー的专用关卡，要同时对付前田家的三个武将，三人按实力高低排序为前田庆次＞前田利家＞まつ，所以推荐先打实力最弱的まつ。如果三人总是不分开的话，可以尝试先用牵制技在远距离攻击，等ザビー、岛津和サンデー毛利作为我方增援登场后再一口气发起总攻击。另外要注意前田庆次和前田利家都会在HP不多时觉醒，这时最好不要硬碰硬，等他们的觉醒时间结束后再击破也不迟。

20 武田道场、野外合宿

出现条件	任务10过关	报酬	1600两
胜利条件	击破真田幸村和猿飞佐助	败北条件	玩家角色被击破

解说 武田信玄的专用关卡，内容是和真田幸村以及猿飞佐助进行练习战，一开始需要对付一批敌兵，之后真田幸村才会登场。武田信玄的攻击速度较慢，对付真田幸村这样的敏捷型角色有些吃力，建议看准他攻击的当口用防御弹返制造攻击机会。当真田幸村的HP低于一半时猿飞佐助也会出现，这时要抓紧时间击破真田幸村，否则二打一对我方相当不利，而猿飞佐助用觉醒硬扛即可。

21 悪い奴さ、许さねえぞ、成敗!

出现条件	任务16过关	报酬	5000两
胜利条件	击破ザビー	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 いつき的专用关卡，敌方武将是ザビー，而且一共会出现三次，越往后的越强。前期最好保留战力，特别是觉醒一定要留到关键时刻再用。另外最后的ザビー出现时会带上两个有回复道具的宝箱兵，HP不足时就别错过了。

22 信财成皇 本愿寺显如

出现条件	任务16过关	报酬	3000两
胜利条件	击破本愿寺显如	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 关卡的难度并不算太高，杂兵少不说，本愿寺显如的能力也不强，基本觉醒后就无双了，要留意的是这关有不少宝箱兵，如果不急于过关的话可以赚点外快。过关后本愿寺显如加入。

23 小金を稼ぐであ~る!

出现条件	任务22过关	报酬	5000两
胜利条件	击破5名小判兵	败北条件	作战时间结束

解说 本愿寺显如的专用关卡，把地图上分布的黄色宝箱破坏后小判兵就会出现，注意小判兵是背着黄色宝箱的那种，只要不打错目标时间还是比较充裕的。

24 诡计智将 毛利元就

出现条件	任务22过关	报酬	5000两
胜利条件	敌军战力为0	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 这关的敌人配置里有骑马兵，切勿从正面接近，否则很容易中招，从两旁攻击才是比较好的对付方法。关卡最后是鬼兵加骑马兵的组合，同时毛利元就作为我方增援登场，不过他的攻击力不高，基本帮不到什么忙就是，还是自己觉醒速速清场吧。过关后毛利元就加入。

25 突击、小田原城

出现条件	任务24过关	报酬	5000两
胜利条件	敌军战力为0	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 虽然敌兵还是老三样，不过攻击意识明显加强，不注意的话有可能会任务失败。敌人一般在我们接近的时候就会发起攻击，这时最好先用牵制技把他们的攻击中断，接着再上前砍会比较安全，最后的几个鬼兵就觉醒伺候吧。

26 激震！今川义元VS北条氏政

出现条件	任务27过关	报酬	5000两
胜利条件	击破北条氏政	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 今川义元的专用关，依旧是需清理完杂兵后敌方武将才会出场。今川义元固有技1的性能相当不错，范围攻击而且还有拘束效果，无论是对杂兵还是武将都能发挥很好的作用。最后的北条氏政不算强，棘手的反而是跟班风魔小太郎，嫌麻烦的话就直接用觉醒击破北条氏政过关。

27 虚张声势 今川义元

出现条件	任务24过关	报酬	5000两
胜利条件	击破今川にせ元	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 今川义元的加入关卡，不过要对付的今川义元是冒牌货，实力不强，相对来说前期的杂兵战还难一点，注意战极槽的累积，以便等冒牌今川义元出现后就使用觉醒一口气击破。



28 天衣无缝 长曾我部元亲

出现条件	任务27过关	报酬	5000两
胜利条件	击破长曾我部元亲	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 一开始就要面对棘手的木骑，木骑在行走时也有攻击判定，一般连段很容易被打断，推荐站在它脚边用大威力的单发技来打。消灭两架木骑后长曾我部元亲带着两辆仁王车登场，先解决碍事的仁王车，最后用觉醒对付长曾我部元亲。过关后长曾我部元亲加入。

29 诡计、海上封锁返し

出现条件	任务28过关	报酬	5000两
胜利条件	击破竹中半兵卫	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 毛利元就的专用关卡，因为有时间限制，而且敌人的出现位置较为分散，所以战极槽就不要省了，能觉醒时就觉醒，以节约时间。最后对付的是竹中半兵卫，他的攻击速度较快，拼速度我们会吃亏，建议采用防守反击的打法，当然能弹返的话就更好。

30 カラクリ兵器の力

出现条件	任务29过关	报酬	5000两
胜利条件	击破丰臣秀吉	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 长曾我部元亲的专用关卡，除了长曾我部元亲外，这关还有木骑和仁王车等巨型兵器帮忙，不过要注意巨型兵器虽强，但相应地被击破所扣去的战力也相当多，所以不能太过依赖。最后丰臣秀吉和竹中半兵卫一起出场，如果此时战力已经不多，就集中攻击作为目标的丰臣秀吉尽快过关吧。



31 苍天疾驱 猿飞佐助

出现条件	任务30过关	报酬	5000两
胜利条件	击破片仓小十郎	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 最初只有玩家一人，经过一定时间后猿飞佐助就会作为友军加入战局，可以利用这个档口回收一下回复道具，以便对付最后的片仓小十郎。片仓小十郎的实力不强，可以选择和猿飞佐助一起围攻，又或者是用觉醒强攻。过关后猿飞佐助加入。

32 忍はつらいよ

出现条件	任务31过关	报酬	5000两
胜利条件	作战时间结束	败北条件	玩家角色被击破/攻击かすが

解说 猿飞佐助的专用关卡，对手虽然是かすが，不过却不能攻击她，得熬到时间结束才算胜利。除了かすが外，战场上还有一些忍者杂兵，最好也无视了，以免攻击时误伤到かすが，最好的方法是用佐助的二段跳加滑空不断绕着场子转，把时间拖完。

33 天霸绝枪 真田幸村

出现条件	任务31过关	报酬	5000两
胜利条件	击破真田幸村	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 杂兵战里的骑兵依然是要重点注意的对象，特别在会减缓移动速度的水地形里很容易遭到连续攻击。最后真田幸村攻击力很高，保险起见最好采取防御反击的战术，如果被连就马上觉醒中断他的攻击并予以反击。

34 惊天动地 宫本武藏

出现条件	任务29过关	报酬	8000两
胜利条件	击破宫本武藏	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 由于没有敌兵战累积战极槽，不能一开始就用觉醒硬拼，相对地这次我方有小兵帮忙，可以让小兵帮忙吸引宫本武藏的注意，自己在一旁找机会攻击。过关后宫本武藏加入。

35 おれさま、さいきょう！

出现条件	任务30过关	报酬	8000两
胜利条件	击破本多忠胜	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 宫本武藏的专用关卡，一上来就要面对本多忠胜，而且还有时间限制。开始没有战极槽时可以多利用宫本武藏的固有技1压起身，这招可按键连打增加攻击次数，只要中个70%左右就能把本多忠胜打成硬直，反复几次等战极槽累积满后就觉醒强攻。

36 京都御马揃えを阻止せよ

出现条件	任务33过关	报酬	5000两
胜利条件	击破12名骑马兵	败北条件	玩家角色被击破

解说 这关的骑马兵较多，不适宜主动出击，最好是等敌兵冲过来后再用突进技快速接近并加以反击。当骑马兵数量还剩5名时，明智光秀作为敌增援登场，虽然不要求击破，不过他在场也是不小的妨碍，有战极槽的话建议先用觉醒将他解决。

37 武田信玄を护卫せよ

出现条件	任务36过关	报酬	8000两
胜利条件	敌军战力为0	败北条件	玩家角色被击破/武田信玄被击破

解说 这关需要保护武田信玄不被击破，不过作为NPC的他可没有作为使用武将时那么厉害，就算是一般的足轻都能轻易要他的命，为了以防万一使用的武将最好选择移动速度快和攻击范围大的，比如真田幸村就非常合适。还有因为武田信玄会自己主动出击，战斗时要把他保持在自己的视野范围内，方便其被围攻时及时上前解围。



38 裂界武帝 丰臣秀吉/竹中半兵卫

出现条件	任务37过关	报酬	8000两
胜利条件	击破织田信长	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 消灭一定数量的杂兵后浓姬和森兰丸作为敌增援登场，由于两个都是射击型角色，会互相火力掩护，最好是用觉醒快速击破一个，另一个则用普通攻击解决。击破两人后丰臣秀吉、竹中半兵卫作为友军参战，可以先和他们汇合，一起对付最后出现的织田信长。过关后丰臣秀吉和竹中半兵卫加入。

39 炎上、本能寺

出现条件	任务38过关	报酬	12000两
胜利条件	击破浓姬和森兰丸	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 这关的难点在于回复道具很少，前期的杂兵战一定得尽量减少受伤，可以让电脑控制的武将打头，以分担一部分伤害。关卡最后要同时对付浓姬和森兰丸两人，这次两人的能力都有所提高，最好是能把他们两个集中到一起再用觉醒，这样在攻击一个时也能顺便打到第二个。

40 本能寺の变

出现条件	任务39过关	报酬	12000两
胜利条件	击破明智光秀	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 有点类似上一关，不过杂兵改成了以足轻为主，还算比较轻松，再加上战场上两个回复道具，放开手攻击也没关系。最后的明智光秀依然是用觉醒对付，一次觉醒还不足以解决的话就吃回复道具再觉醒一次。



41 忍者特训

出现条件	任务37过关	报酬	8000两
胜利条件	敌军战力为0	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 这关只能在猿飞佐助和かすが两个忍者角色里选一个出战，建议选择固有技1的范围攻击效果较好的佐助出战。这关的目的为在限定时间内击破所有敌人，由于时间不算充裕，在敌人出现的间隔里一刻都不能停留，击破一波敌人后得马上前往下一个地点，如果两波敌人离得远时就用二段跳加滑空赶路。

42 竹中半兵卫への信赖

出现条件	任务39过关	报酬	12000两
胜利条件	击破お市	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 丰臣秀吉的专用关卡，一开始竹中半兵卫会一起出战，由于丰臣秀吉的固有技都是对单体的，清理杂兵时可以多依靠竹中半兵卫。最后是对お市和浅井长政两夫妇，不过打到一半竹中半兵卫就会和浅井长政一起从战场上撤离，剩下丰臣秀吉和お市一对一，让丰臣秀吉觉醒后用固有技来打可轻松过关。

43 究极、变化の术

出现条件	任务42过关	报酬	17000两
胜利条件	击破织田信长和松永久秀	败北条件	玩家角色被击破

解说 这关的对手是由猿飞佐助和かすが变成的织田信长和松永久秀，说是变化的，其实也跟真的没两样。两人里松永久秀喜欢远距离用牵制技，并且行动缓慢，可以先把织田信长吸引过来单独击破，最后再用觉醒对付松永久秀。



44 降临、第六天魔王

出现条件	任务42过关	报酬	12000两
胜利条件	击破织田信长	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 真的织田信长无论攻击力还是体力比起任务43的要高得多。就算用觉醒也不容易对付，而且最恐怖的是织田信长也有可能会觉醒，如果运气不好真碰上的话就不要硬上了，趁这段时间回收一下战场里的回复道具吧。

45 丰臣秀吉への信赖

出现条件	任务44过关	报酬	12000两
胜利条件	击破前田利家和まつ	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 这关使用的角色固定为竹中半兵卫，对的是前田利家和まつ两夫妇。前期的杂兵数量虽多但质量不高，可适当觉醒以加快速度，最后当前田利家和まつ出来后，仍然是先对付较弱的まつ，顺便捡她出现地点附近的回复道具补回之前损失的HP。当前田利家和まつ其中一人的HP降到一半时，丰臣秀吉作为我方增援登场，二对二难度就没那么大了，但要注意前田利家有可能会觉醒。

46 三日天下

出现条件	任务44过关	报酬	17000两
胜利条件	击破明智光秀	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 这关的难点在于前期没有回复道具，要等到和明智光秀交手后才会出现背着回复道具的宝箱兵，所以有可能在还没见到宝箱兵就栽在明智光秀手上了。由于杂兵的攻击意识明显加强，杂兵战时要尽量减少伤害，可配合电脑控制的武将逐个击破，另外武将最好选体力多的，如武田信玄或丰臣秀吉。

47 カラクリ兵器を止めろ!

出现条件	任务42过关	报酬	17000两
胜利条件	破坏4个箭楼	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 敌人以仁王车为主，因为时间不多，没有必要就不要惹了，直接解除锁定找目标的箭楼来打，武将建议选择攻击移动速度快或有大威力单发技的。

48 德川军追击战

出现条件	任务42过关	报酬	17000两
胜利条件	击破50名足轻	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 除了目标的足轻外，敌人里还有少量的阵羽织，用攻击范围大的武将出战会比较轻松，基本不用刻意挑目标，当目标数量还剩16个时本多忠胜会出现妨碍玩家，由于这关有时间限制，还是直接无视他并抓紧时间把剩余的足轻击破过关吧。

49 苍红决着

出现条件	任务48过关	报酬	17000两
胜利条件	击破伊达政宗	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 真田幸村的专用关卡，对手是宿敌伊达政宗，本身伊达政宗的能力就很强，还带上跟班片仓小十郎，所以关卡难度不低，最好是换了最强装备再来。我方的同伴有电脑控制的武田信玄，可以下达分散指令让武田信玄牵制住片仓小十郎，自己就专心对付伊达政宗，还有要注意达政宗在HP不多时会觉醒，这时就算有战极槽也不推荐用觉醒和它硬拼，否则很有可能被秒。

50 断罪、复仇の果て

出现条件	任务49过关	报酬	25000两
胜利条件	击破德川家康	败北条件	玩家角色被击破

解说 作为最终关卡难度也是可想而知，虽然目标只有德川家康一个，不过此前还得先击破伊达政宗和片仓小十郎，这样他才会和本多忠胜一起登场。德川家康本身不算太强，只要注意他的觉醒就可以了，真正难缠的是本多忠胜，他会拼力护着主子，所以大部分时间都得一打二，最好是利用战场上的障碍物做掩护，当德川家康落单时就全力进攻。

文 酷洛洛



本作是Level-5在PSP平台上制作的一款原创机器人题材RPG。玩家将扮演山野伴与同伴们为拯救世界展开一连串的冒险与战斗，游戏整体素质十分高，是今年少见的优秀RPG，诚意向广大玩家推荐。

RPG

纸盒战机 ダンボール战机			
Level-5	2011年6月16日	日版	1～4人
5980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

系统详解



主菜单介绍	
カスタマイズ	设置菜单
パ–ティ	调整队伍成员以及同伴的战斗方式
メンテナンス	保养机体，一般都直接选择“すべてのLBX机体をメンテ”，相关维护道具可在商店中购买，非常便宜
クエストBBS	分支任务，第2章开启
CCM	查看各种情报
アイテムリスト	查看所持的道具
LBXずかん	查看LBX机体部件、武器以及盾牌的图鉴
せってい	游戏设定
设置菜单介绍	
LBXパ–ツ	更换LBX外部部件
ウエポン	更换武器
コアパ–ツ	更换核心部件，第2章开启该系统
ひっさつファンクション	装备必杀技
バトルアイテム	装备战斗用道具，战斗中按下△键后再按对应的按键即可使用，不同的战斗道具有装备数量的限制
メンテナンス	保养机体，和主菜单中的一样
カスタムネ–ム	设定机体名称
记录点菜单介绍	
セ–ブする	记录
つうしんたいせん	通信对战
ランキングバトル	排位战
カ–ドプレゼント	卡片交换
パスワ–ド	输入对应密码获得神秘礼物
せんせき	查看各项成绩

机体的设置和换装

游戏中玩家要通过对LBX的换装对其进行强化，现在我们就来介绍一下游戏中的机体设置以及换装环节。



机体设置界面说明

1	各部位部件名称
2	机体损耗度，每进行一场战斗都会有所损耗，战斗中逃跑损耗则更多，数值为0时机体便无法参战，可通过使用润滑剂（グリス）进行回复
3	机体的血量（LP），为0时则无法继续战斗
4	机体的电量（BP），任何行动都会消耗，电量耗光时虽然可以继续行动，但在通过道具回复电量之前无法使出必杀技
5	当前装备的主武器
6	当前装备的副武器或盾牌
7	优点属性，主要和武器配合以提升伤害
8	弱点属性，被敌人对应属性攻击时受到的伤害提升
9	部件附带的技能，所有部件都为同一种技能时才能发动效果，使用该技能图标的武器时移动能力提升一个档次（移动力由高到低分为S、A、B、C、D、E六个档次）
10	主武器装备栏，AT代表攻击力、DF代表防御力，英文字母代表移动力
11	副武器装备栏
12	LBX类型

外部组件

LBX的外部组件分为组成身体部分的头、胸、左手、右手、腿部以及武器和盾牌7个部分，组成身体的5个部分主要决定机体的血量、防御、优点属性和弱点属性，部分套装还会附加特殊必杀技，HG和MG部件（部件按珍稀程度由低到高分为NG、HG和MG，越稀有的部件重量和防御越高，附带的技能越多，升级后成长率越高）会附加技能，所有部件的附加技能都相同的话，使用对应技能的武器还会提高一个速度等级。武器主要决定攻击力和攻击属性，盾牌则主要决定防御力和防御属性，不过基本都优先选择攻防较高的相关部件。需要注意的是每个部件都有对应的重量，这直接影响到机体的移动速度，一般来说防御力越高的组件，重量也就越重。

流程进行到第6章后开启组件调整功能（チューンナップキット），选择组成身体部分的组件时按□键可以调整组件的重量，防御力和组件的重量同时增减，玩家可以通过这个功能来平衡机体的能力。

内部组件

通过组装内部组件可以提高LBX的各项性能。内部组件分为CPU、核心储存器、马达、电池和辅助零件五大类。内部组件需要玩家手动安装到LBX的体内，各组件的大小和形状不一，玩家要合理利用有限的空间来进行安装，尽量不要浪费每一个空格。刚开始可安装内部组件的空间不大，当角色到达15级和35级时，内部空间会扩大，这时玩家要更多考虑的就不是组件该如何摆放，而是如何保持组件的平衡性了。以下是各内部组件的具体作用：

CPU

必须且只能安装一个的内部组件。可以提升特定一种类别武器的攻击力，由于按百分比提升，在后期的攻击力增长幅度会较为明显。

核心储存器（コアメモリ）必须且只能安装一个的内部组件。决定了玩家能够安装的必杀技以及超必杀技的数量。

马达（モーター）

必须且内部组件，安装数量为1～3个，相同的马达不能重复安装。该部件决定了机体的“Cゲージ出力（Cゲージ出力越大，必杀槽累积速度越快）”，以及“移动BT消费百分比（百分比越大，移动时消耗BP越快）”两个数值。原则上Cゲージ出力越大越好、移动BT消费百分比越小越好，若为增强出力而安装多个马达，避免战斗时电量不足，玩家就需要考虑与电池电量的平衡。此外马达部件均带一定的异常状态耐性。

电池（バッテリー）

必须内部组件，安装数量为1～3个，相同的电池不能重复安装。安装电池越多、单个电池电量越大、机体的战斗续航自然更加有利。机体总电量要根据马达的移动BT消费百分比来决定，避免电池安装过多而浪费格数，总电量约为百分比的10倍基本足够。和马达一样，电池均带一定的异常属性。

辅助零件（辅助パーツ）

非必须内部组件，最多可安装3个，相同辅助零件最多只能安装两个。辅助零件的增强种类分为LP增强、DF增强、BP增强、耐性强化四种。在游戏中玩家大多用到的都是LP增强以及DF增强，而BP增强类不但占用格子且效率较差（不如安装多一块电池），不推荐使用。



组件的升级

对战胜利后，除了角色本身可以获得经验外，LBX的外部组件也能获得经验。组成身体的5个部分升级后LP和DF会得到提升，而武器升级后则可以习得必杀技以及超必杀技。武器的等级是以种类来区分的，提升速度较慢。以下是各武器等级对应习得的必杀技。

武器/熟练	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	Lv8	Lv9	Lv10
剑	ギロチンカッター	パワースラッシュ	エナジーシールド	ソードサイクロン	大真空斩	さみだれ斩り	月华乱舞	ストームソード	明镜止水	テンペストブレイド
枪	ライトスピア	ファランクス	フォースシールド	ライトニングランス	ソニックランス	トライデント	ハルベルトガード	カゲヌイ	シャークブラスト	グングニル
ナックル	パワーナックル	旋风	エスペランザモード	气功弹	地狱乱舞	–	インビジブル	ガトリングバレット	アクセルフォース	苍拳乱击
ハンマー	アースクエイク	スイングハンマー	インパクトカイザー	∞(インフィニティ)ドライブ	デスサイズハリケーン	グランドスタンプ	グランドウォール	–	ブレイクゲイザー	Ωエクスプロージョン
片手铳	ハイパーエネルギー弾	スプレッドショット	ミラーシールド	ブラッディレイン	ライズショット	ゼロリロード	レインバレット	ハンドレッドバスター	トリプルエネルギー弾	クレイジーサイクロン
両手铳	压缩弹	ビームショット	ホーミングショット	–	レーザーカッター	フルビットバースト	–	ホークアイドライブ	バスターボール	サテライトレーザー
ランチャー	乱れ击ち	ナパームボム	デッドブラスト	–	ブレイクボム	キラーミサイル	ウルトラボム	–	グラビティバスター	超多弾头ロケット

必杀技

在习得必杀技之后，要在“ひつさつファンクション”选项里将必杀技装上之后，才能在战斗中使用。必杀技分为普通必杀技和超必杀技，必杀技的安装数量和种类与内部组件的核心储存器挂钩。使用必杀技要消耗对应数量的必杀槽（Cゲージ），普通必杀技使用后会马上释放，不过敌人可以防御或躲避，而对手使用必杀技时我方也可以进行躲避。

超必杀技使用后会进行一段时间的蓄力，蓄力期间受到攻击不削减LP，但当受到强烈攻击时会被打断。完成蓄力后发动超必杀技，无视对手距离造成伤害。后期的敌人也会使用超必杀技，此时要猛攻打断其蓄力，若来不及打断应果断进行防御，可以减免伤害。



战斗道具

选择“バトルアイテム”后可以给LBX装备战斗道具，战斗道具分为三种：回复类（绿色药丸）可以回复机体LP，是玩家依赖性最高的道具类型；辅助类（黄色药丸）能提升机体攻防等能力，让局势更为有利；攻击类（红色药丸）类似战场武器，如地雷、手榴弹等，能对敌人造成各种负面作用。注意图案中出现“U”标识的道具只能在无限制规则中使用。



道具名称	效果
リペアキットS	使我方1机LP回复30%
リペアキットM	使我方1机LP回复60%
フルリペアキット	使我方1机LP完全回复
オールリペアS	使我方全员LBX的LP回复30%
オールリペアM	使我方全员LBX的LP回复60%
オールリペアフル	使我方全员LBX的LP完全回复
チャンスリチャージ	必杀槽+1
ヒートユニット	消除“冰洁”异常状态
クーラーユニット	消除“过热”异常状态
ドライユニット	消除“浸水”异常状态
リヴァイブユニット	复活1机，无限制战斗专用
アタックリキッドS	攻击力小幅提升
アタックリキッドM	攻击力进一步提升
アタックリキッドL	攻击力大幅提升
アタックリキッドZ	攻击力急剧提升，无限制规则专用
ガードリキッドS	防御力小幅提升

道具名称	效果
ガードリキッドM	防御力进一步提升
ガードリキッドL	防御力大幅提升
ガードリキッドZ	防御力急剧提升，无限制规则专用
スピードリキッドS	移动速度小幅提升
スピードリキッドM	移动速度进一步提升
スピードリキッドL	移动速度大幅提升
スピードリキッドZ	移动速度急剧提升，无限制规则专用
耐火スプレーS	耐火效果小幅提升
耐水スプレーS	耐水效果小幅提升
耐雷スプレーS	耐雷效果小幅提升
耐光スプレーS	耐光效果小幅提升
耐火スプレーL	耐火效果进一步提升
耐水スプレーL	耐水效果进一步提升
耐雷スプレーL	耐雷效果进一步提升
耐光スプレーL	耐光效果进一步提升
サークルマインS	踩中会引发周围爆炸的地雷，威力小，附加倒地效果
ウォールマインS	对直线进行感知引爆的地雷，威力小
バーチカルマインS	对上空进行感知引爆的地雷，威力小
サークルマインL	踩中会引发周围爆炸的地雷，威力高，附加倒地效果
ウォールマインL	对直线进行感知引爆的地雷，威力高
バーチカルマインL	对上空进行感知引爆的地雷，威力高
スタンマイン	踩中会引发“麻痹”效果的地雷，无限制规则专用
フリーズマイン	踩中会引发“冰洁”效果的地雷，无限制规则专用
ヒートマイン	踩中会引发“过热”效果的地雷，无限制规则专用
グレネードS	投掷引发爆炸的手榴弹，威力小，附加倒地效果
グレネードM	投掷引发爆炸的手榴弹，威力较高，附加倒地效果
グレネードL	投掷引发爆炸的手榴弹，威力高，附加倒地效果
スタングレネード	投向对手后使其进入“麻痹”状态的手榴弹，无限制规则专用
フリーズグレネード	投向对手后使其进入“冰洁”状态的手榴弹
ヒートグレネード	投向对手后使其进入“过热”状态的手榴弹
スモークグレネード	投后引发烟幕，阻碍敌方视野的手榴弹
磁场爆弹	使透明化效果失效。同时使敌方移动速度下降

商店

在许多地方都有商店，大部分商店都可以买到LBX的外部和内部组件以及各种道具，其中用于维护机体的道具和战斗场景也能在商店中购买。随着游戏的推进，商店会开始贩卖HG和MG的机体套装和部件，可以通过回家睡觉来刷新，发现稀有部件就赶紧买下来吧。另外，本作赚钱的方法比较特殊，在完成对战后会随机获得各种硬币（メダル），而金钱的主要来源就是卖掉这些硬币。虽然LBX的各种组件也可以卖钱，不过大部分价格都很低，没有卖硬币来钱快。



硬币名称	售价
手作りメダル	2800
おもちゃのメダル	3360
お手顷メダル	4200
ありふれたメダル	5320
ピカピカメダル	6720
就任记念メダル	8820
ホコ天メダル	11620
结束のメダル	15120
虹色メダル	19320
太阳のメダル	24220
しあわせのメダル	29820
まぼろしのメダル	36120c

分支任务

在剧情进行到第2章后，会开启分支任务系统。在系统菜单里选"クエストBBS"即可以看到可以接取的任务。任务的完成流程都一致，首先主角要在"クエストBBS"内激活你要进行的任务，然后去找相应的NPC对话（头上有旗帜标志），然后根据任务内容完成任务即可。完成任务可以获得金钱，是除了出售硬币外最重要的资金来源了，部分任务还可以习得武器必杀技。游戏中大多数是限定要求的对战任务，即要你装备相应的套装或武器来进行对战，后面的任务攻略都会提到。套装、武器或道具都可以在各处的商店购买。

扭蛋机（ガシャポン）

第2章开启，在模型店门外、车站的游戏店外、秋叶原等地都有扭蛋机，花钱就可以抽取扭蛋了。扭蛋机分为许多个系列，每个系列里主打的是某机体的套装，当然还会插入一些战斗道具和武器等。扭蛋机里的套装系列会随着剧情的发展而增加，当然价钱也会不断提升，不过这些套装的实用性都不高，前期就不必将钱浪费在这里了。

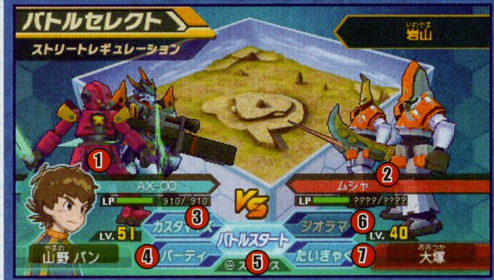
战斗

战斗是本作的核心，整个流程几乎无时无刻不在战斗，因此在进行游戏前有必要先了解下战斗的相关知识。

操作说明

按键	作用
滑杆	移动
方向键	上方向为取消锁定（进行攻击后自动锁定被攻击的敌人），左右方向为切换锁定目标、下方向为切换武器
□	攻击，配合方向键可使出多样的攻击方式，攻击时会消耗气力槽
△	使用已装备的战斗道具，需要先按△键后再按对应的按键，回复和辅助类道具在选择使用后还要选择对哪个同伴使用，如果场上没有同伴则自动对自己使用
○	冲刺，需要消耗气力槽，可持续按住○快速移动，也可通过点击○进行短距离冲刺，连续冲刺时气力槽和BP消耗得很快，要谨慎使用
×	跳跃
L	防御，防御对手的连续攻击时会造成防御崩坏，在对手攻击的瞬间防御可造成对手的攻击崩坏
R	使用必杀技，需按下R键后再按对应的按键发动必杀
SELECT	切换远、近视角
START	暂停游戏

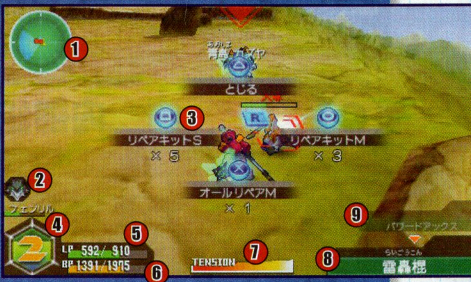
战斗准备界面说明



1	我方出战机体数量和信息
2	敌方出战机体数量和信息
3	进入设置菜单
4	进入队伍菜单
5	战斗开始
6	更换场地
7	逃跑

战斗界面说明

1	小地图，红色为敌方机体，不过战斗场地通常不大，小地图实用性并不高
2	同伴机体的头像和血量
3	可使用的战斗道具，按下R键后则变为可使用的必杀技
4	必杀槽，攻击命中敌人时会增加，地图上有时也会出现增加必杀槽的道具
5	机体的剩余血量
6	机体的剩余电量
7	气力槽，冲刺和攻击都会消耗，一段时间不使用消耗气力槽的动作时会快速回复，当气力槽耗光时一定时间内攻击力和移动能力大幅下降并无法进行冲刺，效果持续到气力槽自动回复为止



8	当前使用的武器
9	备用武器

关于攻击

连击时只要敌人不倒地就可以对其持续造成伤害，因此在气力足够的情况下，尽量使用不将对手打浮空的招式进行攻击。对手被浮空后还可以继续追击，此时发动必杀技对手将无法进行躲避，但一旦倒地所有的攻击都只能造成1点伤害，因此发动必杀技的时间点需要多练习才能熟练掌握，将必杀技带入一套连击里所造成的伤害可是非常可观的！

终极破坏

在对手LP不多时使用必杀技就会形成终极破坏（选择必杀技的界面会有提示），终极破坏不但可以造成更高的伤害，并且在战斗结束后还能获得额外的奖励，游戏后期的排位战需要通过这个手段来不断获得强力部件强化自己才能顺利完成更高难度的挑战。



V/X/A模式

第4章开启，当伴的LBX血量低于25%时便可以开启，开启方法为进入必杀技选择画面后按L键，一场战斗只能发动一次。进入V模式后攻击力提升，异常状态回复。被攻击不容易硬直，并且气力槽无限。由于这个模式有气力无限这个强大的功能，因此可以让主角的LBX故意损血，开启V模式后立即回复血量和使用增加攻击的道具再展开猛攻，可以轻松解决流程中的所有战斗。伴获得新机体奥丁后V模式会变成X模式，在X模式下伴的LBX攻击力和速度都会得到大幅提升、异常状态回复、且期间免疫敌人的一切近距离攻击。而相对于X模式，海道仁的LBX也能发动类似的特殊能力——A模式，区别在于A模式免疫的攻击类型为远距离攻击。

邀请战

调查模型店旁边的纸盒（小地图上绿色的点）就可以打电话叫出朋友进行对战了。邀请战的难度不高，对手的血量和我方持平，惟一需要注意的是攻击力比较变态，某些使用狙击的敌人很可能两枪就能秒杀我方主力成员，因此建议通关后获得高级换装部件后再来挑战，并且回复道具要尽量带满。第一次打败对手时可以获得特定的奖励，其中某些对手给出的奖品是大威力武器，一定要入手。



卡片战斗（カードバトル）

第5章开启，调查游戏中心左侧的机器就可以进行卡片战斗了。共有三个机器可玩，第二个机器在第11章开启，最后一个机器在通关后开启。既然是卡片战斗那就必须得有卡片才行，一开始NPC会送给主角两张卡片，这样就可以在第一个机器里玩到第一个系列了。进行游戏前可选择几人参战，人数越多相对地难度就越低，但花费的金钱就越多。将卡片放置到对应的战斗框里然后选择バトルスタ－ト就可以开战了。需要注意的是，战斗框会随机刷新限制条件，如果出现比较苛刻的条件，可以放入能力比较低的卡片以平衡敌方战斗力，保证战斗的胜利。完成所有战斗后，可以选择直接结束战斗，也可以选择提高难度再来一次（选择第二项），再次完成战斗后获得的奖励会有所变化，而且获得的卡片也会增加。这些奖励包括对战敌机的组件甚至是武器，此外敌方卡片等级越高，可以获得的组件和武器也越珍贵。

排位战（ランキングバトル）

第10章开启，一共分为10个级别，每个级别里有10名对手，战胜该级别里的全部对手后开启下一个级别。排位战的难度很高，对手虽然攻击力不算很强，但血量非常多，初期在没有好武器的情况下对付起来非常棘手，建议通关后先完成邀请战，拿到比较强力的武器后再来挑战。具体攻略方法可参考后面的“排位战制霸攻略”。

关于武器

游戏中的武器分为剑、枪、拳刃、锤、片手铳、双手铳、火箭筒、武器腕八大类。其中拳刃、锤、双手枪、武器腕都是双手武器，装备后就无法再装备盾了。武器腕本身也是双手的换装部件，初期AT数值普遍较高，但装备之后会强行拆掉其他手臂，会影响手臂部件的培养，后期使用要考虑清楚。

每种武器都有对应的物理属性和附加属性，物理属性分为斩、贯和冲三种，如果机体的优点属性和武器的属性吻合就会有攻击加成，如果对手的弱点属性恰好是我们的优点属性的话，那攻击伤害就非常可观了。附加属性分为火、水、雷、光四种，自身的附加属性数值越高，对手的附加属性数值越低，也会对伤害有所加成，并且还能附加各种异常状态，例如火属性的过热、水属性的浸水、雷属性的麻痹等。做好物理和附加属性的对策可以让战斗的难度大幅降低，不过比较花时间就是了。



异常状态效果一览

过热（オーバーヒート）：火属性引发的异常状态，无法攻击、奔跑以及使用必杀技；另外当终极破坏遭敌方回避时也会出现过热。

浸水：水属性引发的异常状态，移动速度大幅降低。

麻痹（スタン）：电属性引发的异常状态，无法行动

冰冻（フリーズ）：战斗道具引发的异常状态，无法跳跃以及攻击。

武器特性一览

剑

剑出招快、间隔短、攻击频率高，横攻击范围不错、可以有效打击近身多台机体，由于前冲攻击可以强制吹飞敌人，面对拿锤的敌人时也能予以牵制。蓄力攻击向周围施展旋转一击，威力大、范围广、被压制时也能轻松解围。另外剑是惟一没有辅助型必杀的武器，因此无法通过必杀来强化攻防以及进入特殊状态，爆发力略微欠缺。

锤（ハンマー）

两手使用的武器，虽然不能装备盾，但除跳跃外常时处于超级装甲状态（吹飞特性以外的攻击不会产生硬直）。攻击力极高，近战时相当霸道。蓄力攻击为两段，砸地时攻击范围较广，加上高攻击容易对复数敌人造成高伤害。而武器一些辅助必杀可以提高LBX的整体攻防水平。缺点在于重量大、攻击速度缓慢，并且无法进行二段跳。

枪

游戏主人公件的初期武器，和剑一样可以持盾，但总体并不如剑好上手。虽然横向攻击范围非常差，但有着近战武器中最远的攻击距离，因此适合用于单对单。蓄力攻击为前方多段刺激，不但威力高，配合属性的多段攻击可以让敌方快速进入异常状态。注意枪的攻击行动消耗气槽较快，要随时留意气槽的状况。

片手铳

最为常用的远程武器，相比其余远程武器火力上会稍逊一筹，但也低不了哪里去，多次命中可使敌方出现停顿。由于重量轻、上弹快、对机体的机动性负担很少，只要玩家善于与敌人保持距离，靠此类武器打游击常常会出现我方单方面的打压。而可持盾的特点有能与敌方展开远程对射时保持防御上的优势。

片手铳类型	
ハンドガン	攻击力与弹数平衡的手枪型，也是最常用的一类
マシンガン	攻击力低、弹数多，连射速度快的机枪型
リボルバ－	攻击高但弹数少的类型的左轮型
ショットガン	一发多弹的霰弹型，近距离可吹飞敌人，多用于牵制

拳刃（ナックル）

两手使用的轻型武器，攻击距离很短、单发威力低、但攻击频率高、基本攻击就能5HIT，蓄力攻击更达到7HIT，配合火、水、电属性武器，两回蓄力攻击后敌方基本注定进入异常状态。十分容易上手，同时熟练使用可以充分发挥其近身火力压制的特点，新、老手均适合。注意拳刃不能持盾，若玩家针对速度进行轻量化的话防御力会大打折扣，需要学会如何熟练回避敌方的攻击。



双手铳

类别下四种武器类型与片手铳类似。但相比片手铳威力高不少、射程更远。不过上弹和连射方面稍弱，消耗气槽也较快。由于持续攻击能力较低，且无法持盾，使用双手铳大多用于远距离狙击等一击脱离的战术。

双手铳类型	
ライフル	攻击力与弹数平衡、单发威力高，较为易用的来复枪型，
マシンガン	攻击力与连射速度兼备的突击步枪型。
スナイパ－ライフル	带瞄准镜、有着压倒性的威力和弹速的狙击枪型。
キャノン	一发多弹的加农炮，近距离多段命中可使敌方倒地，远距离又能射出单发的双手铳的弹头。

火箭筒（ランチャー）

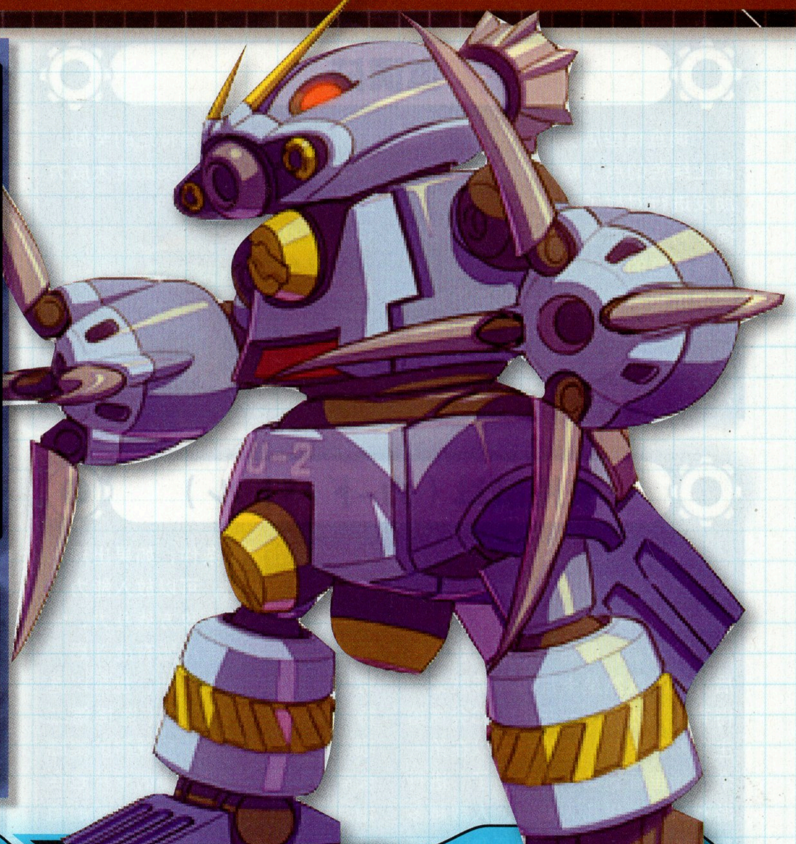
作为远距离的重火力武器，火箭筒自然离不开重量大、上弹慢等机动性问题，不过命中敌方获得的回报也是十分可观的，因此大多以中远程蓄力攻击为主。由于火箭筒具有诱导性，玩家可以在一些较矮的障碍物后面跳起再使用蓄力攻击，让自己保持优势的同时不要与目标敌方形成单对单的局面。火箭筒分为单发型（バズーカ）和齐射型（ランチャー）、前者蓄力攻击范围大，单发威力高；后者全部命中威力巨大、且弹速较快。

武器腕

武器与两腕一体化的外部组件，近距离攻击方式及必杀技与拳刃共通，远距离则根据武器特性发射单发弹、火焰、水弹等武器，攻击十分全面。左右武器腕的LP等于其余三个部件的平均值，由于省去两腕的重量，可以适当提高机体的速度；相对地，因武器腕没有DF值，而且不能装备盾，机体防御往往偏低，属于上级玩家向的武器类型。另外武器腕的射击武器与格斗武器同属一种类型，因此都能接受CPU的伤害加成。

盾

盾是除外部组件外最直接增加防御的手段，不但防御时能大幅降低伤害，防御期间按攻击还可以使用盾击，使敌人出现硬直。由于盾也存在重量，重量2的轻型盾还好说，若使用重型盾，加上右手的武器无疑对机动性造成负担，重视灵活的玩家要注意。另外盾也存在少量耐性修正，因此选择盾牌时除了观察其防御力和重量外，耐性修正是否对自机有利也十分重要。



剧情流程攻略

※游戏附带流程指向功能，不但在屏幕下方会显示接下来该做的事，小地图上还会有红色箭头指向该去哪里以及该和谁对话（红色圆点表示），因此本流程攻略以介绍剧情和BOSS战为主。

主要角色介绍

山野伴

游戏的主人公，非常喜爱LBX，在一个偶然的情况下获得了一个代号为AX-00的谜之LBX，之后的故事便围绕着这个LBX和伴展开了。

海道仁

海道义光的孙子，有着天才般的LBX操作技术，最初作为伴的对手登场，之后为了了解事件真相和伴合作。

川村亚美

山野伴的同班同学，优秀的LBX操作者，有着丰富的LBX相关知识，头脑好，有着很强的分析能力，有进行谍报活动的潜质。

乡田半藏

热血青年，自称“四天王”的一群不良少年的老大，曾因某事件和伴一行人进行过LBX的战斗，后来成为同伴。

青岛和也

伴和亚美的好朋友，虽然带点不良气息，但实际上是个好人。对LBX有着很强的操作能力，曾利用远程攻击帮伴和亚美解围，是个值得信赖的伙伴。

仙道大树

操纵的LBX可进行分身攻击，号称“箱中的魔术师”，实际上是个可同时操作三台LBX的强力角色，也是和伴在LBX的战斗中相识。

桧山莲

咖啡店“蓝猫”的店主，其另一个身分是传说中的LBX玩家——雷克斯，每年的比斯达斯地下赛就在他的咖啡店的地下举办，同时也身为山野博士的助手协助山野伴。

宇崎拓也

主动和伴一行人接触的谜之男子，其真实身分是“迷你轨道公司”社长宇崎悠介的弟弟，同时也是“探路者”的创办人。

八神英二

“变革者”的核心成员之一，在发现海道义光的不正当企图后脱离组织，最后协助伴一起破坏了海道义光的阴谋。

海道义光

国会的议员，海道财阀的会长，操纵邪恶的组织“变革者”，企图将世界掌握在自己的手中。

石森里奈

山野博士的助手，为了保住博士开发的核心技术，冒着生命危险带着内含核心技术的AX-00逃离了“变革者”，并将AX-00交给了伴。

山野淳一郎

山野伴的父亲，开发出LBX的天才工程师，5年前被“变革者”绑架，被迫进行世界能源的相关研究，在开发出永动机后将核心技术连同AX-00一起交给了伴。

宇崎悠介

“迷你轨道公司”的社长，这家公司有着开发LBX的尖端科技，是“变革者”的眼中钉，宇崎悠介的父亲就是被海道义光所害，宇崎悠介在与伴接触时也在寻求自己的复仇之路。

关键词一览

LBX

由山野博士开发的小型机器人，如今已经成为了全世界小朋友最喜爱的玩具之一。曾因过于危险而被禁止，当可以吸收大部分冲击力的盒子出现后，LBX再度风靡全球，而LBX的战斗基本都在盒子中进行。

变革者（イノベーター）

由海道义光创立的组织，最初的目的是为了改变国家不好的现状，不过现在沦为为了达成目的不惜一切手段的恐怖组织，“变革者”的最终目的是掌握永动机技术，控制全世界的能源，从而掌控整个世界。

比斯达斯地下赛（アングラビシダス）

民间组织的LBX大赛，比赛的宗旨是破坏，并且本年的地下赛第一名还将获得参加阿尔特米斯大赛的资格。

探路者（シーカー）

为对抗“变革者”而存在的组织，创立者为宇崎拓也，他也是山野博士的助手，深知永动机技术的重要性，为了保护这一核心技术而不断努力。

迷你轨道公司（タイニーオービット）

世界顶尖的LBX制造公司，社长是宇崎悠介，宇崎拓也的哥哥，在神秘人“J”的拜托下，制造出“阿喀琉斯”、“猎人”等新型LBX，后来帮助宇崎拓也重建“探路者”，是伴一行人对抗“变革者”的最大助力。

阿尔特米斯（アルテミス）

LBX世界级大赛，汇集了全世界的LBX好手，是爱好LBX的玩家都想登上的最高舞台。本次大赛的奖品中包含了破解山野博士藏在AX-00体内的关于永动机技术的密码，也是伴和“变革者”两方势力争夺的目标。

第1章 小さなマシンとの出会い

2050年，儿童用拼装机器人——LBX成为全世界最热门的话题，而故事则从游戏的主人公山野伴和那个神秘的LBX接触开始。

又是一个阳光明媚的日子，伴、亚美、和也三人跟往常一样聚集在模型店进行LBX的战斗。虽然伴的操作技术非常棒，然而却没有属于自己的LBX，因此对着模型店老板那新到货的LBX组建套装——阿喀琉斯（アキレス）只有干流口水。

傍晚回家的途中，在河川敷休息的伴被一个神秘女子拉到了桥下，女子交给了伴一个箱子，称这是“拯救世界的钥匙”，并且告诉他要拯救还是毁灭世界将由他来决定。回到家后的伴打开箱子后发现里面躺着的是一架名为AX-00的LBX，还没等伴仔细研究，屋外的黑衣三人组就已经按捺不住，拿出自己的LBX准备对箱子里的东西强制回收。虽然伴拿到的AX-00并没有强力的装备，但凭借伴优秀的操作技术，击败了前来袭击的敌人，不过由于没有在纸箱中进行战斗，屋内被搞得一片狼藉。

很快，伴的母亲就回家了，看到屋内的情况，伴也没办法掩饰，便将自己喜欢LBX的事告诉的母亲。伴的父亲是LBX的开发者，一位了不起的科学家，不过却在前往一次相关会议的途中遭遇飞机失事。伴考虑到是由于LBX变相害死自己的父亲，因此一直没敢和母亲提到玩LBX的事。没想到母亲不但没有责备伴，还同意了他玩LBX，让伴十分惊讶，看来母亲并不像自己想象的那样。

另一方面，研究室里八神对于AX-00没有发动机关感到奇怪，但之后看到登录者的名称后马上就知道怎么回事了，AX-00惟一可以登录的人就是山野博士的儿子——山野伴，而博士也表示想要获得AX-00内部的机密资料只能通过LBX对战击败AX-00才能成功获得，如果强行夺取，系统会强行删除所有的资料。



第二天，拥有了自己的LBX的伴急忙跑到模型店来购买阿喀琉斯组件，不过却被告知刚刚卖了出去，但是很快沙希就发现了购买组件的人使用的支付卡是假的，伴则自告奋勇表示要帮店主追回组件。然而得知拿走组件的是学校的不良少年，号称乡田四天王，而首领乡田半藏的LBX号称地狱的破坏神，被其腰斩的LBX不计其数，就连和也都畏惧对方而不敢前往。幸好有亚美和大口寺隆的帮忙，几经询问三人总算找到了这群不良少年的藏身之所，但在与四天王之三人众的对战中，伴陷入了危机，最后多亏和也及时赶到才避免了悲剧发生，之后三人合力打败了三人众。

打败了三人众后见到了乡田，虽然组件并不适合他的LBX，但他表示想拿回组件就要进行决斗，若能战胜乡田则可以得到阿喀琉斯，否则AX-00就要交给乡田。乡田更要求伴给自己的LBX装上组件后再进行战斗。乡田的实力非常强，破坏王的必杀技也屡次让众人陷入苦战，最后在牺牲掉和也的LBX后，伴总算是找到了破坏王的弱点，和亚美的LBX女忍合力打败了乡田。

简要流程

在模型店与カズ对话进行战斗，战斗时需要先选择“カスタマイズ”，给LBX更换部件后才能进行战斗。

↓

前往河川敷触发剧情后回家。

↓

调查桌上的箱子后与黑衣三人组的LBX战斗，一开始的两架机体很弱，轻松解决掉，最后出现的机体要用必杀技完成最后一击。

↓

出门后和リュウ对战，对手实力不强，只是血多防高，可用必杀技快速削减血量。

↓

前往商店街的模型店触发剧情后和アミ对战，需要选择“カスタマイズ”装备副手武器和战斗用道具。

↓

前往ミソラ第二中学3楼的1年级2班。

↓

前往1楼的3年级1班和这里的同学对话，离开教室后往左走遇到小木前辈。

↓

前往商店街的游戏中心和ミカ对话，与她对战后获得四天王的情报。

↓

前往ミソラ第二中学体育馆里侧，在危险区域（小地图上有DANGER的标示）走路时会以踩地雷的方式遇敌，需要进行3对3的战斗。深处与三人众对战，将对手体力削减到一定程度时触发剧情，リュウ脱离队伍，カズ加入队伍。

↓

继续前进，与屋子里的乡田决斗，刚开始攻击无效，一定时间后触发剧情，カズ的LBX被击破，之后2对1，用枪远程牵制战斗会比较轻松，再次剧情后用必杀技打倒破坏王结束战斗。

第2章 動き出す阴谋

虽然伴在亚美与和也的帮助下打败了乡田，但和也却因此失去了自己的LBX而闷闷不乐。和也百无聊赖地走在街上，这时一个贩卖LBX的小摊吸引了他的注意力，由黑衣人乔装的小贩向和也推荐一架名为“埃及”的特殊机体。正当和也仔细观察这台未曾见过的机体时，机体的双眼顿时发出了红光……

伴和亚美在模型店研究LBX时，隆急忙来到模型店，说自己的LBX在对战时又被人给拆了，而这个狠心的对手竟然是和也。两人来到河川敷发现了等在那里的和也，还没等两人问清楚状况，和也立即要求伴进行战斗。埃及的实力非同寻常，阿喀琉斯被压制得毫无还手之力。眼看就要被埃及肢解时，阿喀琉斯全身发出了金黄色的光，而伴手上的控制器也发生了变化，系统提示机体进入了V模式。进入V模式的阿喀琉斯实力暴增，瞬间形式便逆转了，不过伴无法操纵进入V模式后的机体，眼睁睁地看着埃及被阿喀琉斯破坏掉，随着埃及被破坏，被催眠的和也也恢复了神智，这一切都是黑衣三人组的阴谋，目的自然是为了破坏AX-00拿到里面的资料。



在咖啡店，宇崎拓也接到了有人要暗杀新总理大臣的消息，并且还是使用LBX来进行暗杀，无奈之下只好找到了伴一行人请求帮助，而桧山手中的新型LBX“猎人”也正好对和也的胃口，经过一番考虑后，伴一行三人同意了协助拓也阻止暗杀。虽然中途遭遇各种困难，但借助和也的猎人的枪法，最终三人成功解除了这次的暗杀危机。

简要流程

控制カズ前往商店街的游戏中心与リュウ战斗。
↓
前往ミソラタウン车站的ゲームズマーヤ与秋谷对话。
↓
返回途中触发剧情。
↓
在模型店对话完毕后选择“カスタマイズ”更换核心部件，将指定部件装上后和店长对话。
↓
前往河川敷与カズ决斗，将其HP削减到一定程度时触发剧情。
↓
前往ミソラ第二中学1年级2班，然后前往商店街的模型店。
↓
查看“クエストBBS”，接受分支任务001，然后与模型店右边的シンゴ对话，将“プロ－ドソ－ド”交给他完成任务（直接在商店买一把即可）。
↓
返回模型店和店长对话。
↓
前往ミソラタウン车站坐车来到另一个区域，然后前往パレ－ドストリ－ト。
↓
通过左侧的小路来到大楼前，途中会遭遇警备机器，被警备机器碰到会强行进行LBX战斗。使用大楼前的光球可以立即脱离并进入大地图画面，补给品不够时可利用这个返回商店进行补充。
↓
前往三楼指定地点，大楼里是危险区域，做好战斗准备。
↓
在房间里与黑衣三人组战斗，难度依旧很低。
↓
カズ脱离队伍，前往对面大楼的房间里与LBX战斗。这只LBX是远程型的，用近距离攻击狂攻即可。将其HP削减一半后触发剧情，之后对方变成近战型，这时用远程牵制即可轻松获胜。

第3章 父さんを救いだせ！

成功解决了暗杀事件后，拓也将一个惊人的事实告诉了伴，原来他的父亲并没有死，当年的飞机失事只是对外宣称，实际上山野博士和其他科学家一起被恐怖组织“变革者”软禁起来进行关于能源方面的研究工作，这之前的暗杀计划也是“变革者”所为。“变革者”的真正目的是开发出可改变世界能源获取方式的永动机，而山野博士也曾以此作为自己的理想答应协助“变革者”，不过完成开发后他发现了永动机有可能成为毁灭世界的工具，因此将这项技术的核心资料藏在了AX-00体内，并通过助手送到了伴的手里，最近伴一行人遇到的种种不寻常的事都是因为“变革者”里的人想要夺回相关资料而发生的。当伴问起自己的父亲身在何处时，两人表示他们也不知情，但是拓也短暂的犹豫却被亚美看在了眼里，回家前将女忍留在了咖啡馆，并且听到了“天使之星（エンジェルスター）”和“神谷”这两个关键词。

另一方面，由于暗杀总理事件的暴露，原本对“变革者”和海道忠心不二的八神开始对海道的决策产生了疑问，但由于没有决定性证据证明这是海道所指使，目前也只好作罢。

进行一番调查后，伴三人发现这两个关键词指向的是国内最大的重工业工厂“神谷重工”，按推断博士很可能就被藏在那里，于是伴一行人打算潜入工厂救出博士。虽然三人成功潜入了工厂，但是这一切都被神谷重工的会长和八神看在眼里，不过他们并没有立即捕捉三人，而是想利用这个机会干掉AX-00拿到资料。但事与愿违，伴和同伴们的实力太强，一般的LBX无法阻止他们的前进。于是神谷会长施计将三人诱惑到死角，并用激将法引诱雾岛对伴一行人发动攻击。面对重型机械，小小的LBX的攻击根本无法奏效，就在大家束手无策之时，一台谜之LBX出现在了大家面前，这只代号为“潘多拉”的LBX引导伴成功停止了重型机械。这时八神通过广播告诉伴，山野博士已经不在这里了，想要知道山野博士的藏身之所，就必须参加比斯达斯地下赛并获得优胜。此时赶到的桧山便带领伴一行人离开了工厂。

简要流程

前往体育馆里侧触发剧情。
↓
前往校庭与リュウ对话。
↓
前往エンジェルスタ－，从右边的小门潜入工厂，途中有警备机器。
↓
调查门旁边的通风口，完成战斗后利用LBX开门。
↓
工厂内部是危险区域，开门都需要利用LBX完成通风口的战斗。
↓
在最深处发生BOSS战。

BOSS战 イジテウス

这场战斗分为四个阶段，第一个阶段为正面战，这个大家伙的爪子每隔一段时间会攻击地面，引诱它攻击地面的装置后就会陷入麻痹状态，此时便可以对其造成伤害。装置被破坏后经过一段时间就会恢复。第二阶段要在大家伙的腕部战斗，玩家只有阿喀琉斯一台机体，要不断击坠敌方的LBX才能前进，虽然敌人数量较多，但是实力较弱，为保险起见可在战前准备好回复道具。第三阶段要对付大家伙的头部，它的眼睛会不断发射激光，小激光射速较快，在左右两侧可以进行躲避，每次发射后有一段停顿时间，可趁此机会用远程武器攻击，每隔一段时间后它还会使用大型激光攻击，看到提示后要及时躲开。第四个阶段只需要破坏起重机的连接处即可，下方的大家伙每隔一段时间会捶地，此时只要跳起来就能躲过震动攻击了。

第4章 暗の战场！アングラビシダス

第二天一大早，伴的班级就来了一位乘坐战斗机上课的转校生，对方名叫海道仁，是个看起来很有型的人，不过貌似不愿意搭理人。但是伴可没闲心研究转校生，放学后立刻就来到了蓝猫咖啡厅向桧山询问关于比斯达斯地下赛的消息。原来这是无视战斗规则的比赛，以破坏为核心的地下赛每年都吸引了不少狂热的人，而今年的地下赛还有一个特别的地方，获得优胜的人将获得世界级LBX大赛“阿尔特米斯”的参赛资格，因此今年的地下赛肯定比往年竞争更加激烈，而“变革者”方面肯定也是想通过地下赛破坏掉伴的LBX，但为了救出父亲，伴自然不会退缩，和也与亚美也决定和伴站在同一战线。

看到三人决定参赛后，桧山立刻给三人报了名，并且带他们提前熟悉赛场。原来地下赛的比赛场地就在咖啡店的地下，怪不得桧山和拓也对这比赛如此熟悉。在会场里，三人看到了正在进行比赛的转校生海道仁，在1对3的情况下一次性干掉3台机体的技术让众人惊讶不已，为了提高自己的水平，接下来的几天里伴都在和模型店店长进行训练，为了提升伴的机体的性能，店长还将新到货的高能马达送给了伴。

比赛前一天，众人准备到咖啡店去进行特训，不过来到这里后却发现了乡田三人众。但这次对方并不是来找茬的，而是他们的老大乡田要找伴。来到游戏中心后，看见脸色十分难看的乡田，原来他的破坏王被一个名叫仙道的人给打败了。为了帮乡田报仇，伴决定和仙道打一场，不过对方的LBX“小丑”实力很强，最后甚至还使出了分身攻击。就在阿喀琉斯快被击败时，海道仁的LBX“大皇帝”及时挡住了小丑的攻击，海道告诉仙道，伴也会参加地下赛，希望他能将这场比赛的延续留到明天。虽然很想感谢海道的帮助，不过看对方的态度似乎并不打算接受感谢。

第二天，地下赛正式开幕，而开幕仪式的主持人，那个传说中的LBX玩家“雷克斯”竟然就是蓝猫咖啡店的店主桧山莲。由于之前从乡田那里拿到了所有参赛选手的资料，针对对手的特性对LBX进行调整后，伴的实力又有了长足的进步。在半决赛时，伴遇上了昨天对战过的仙道，对方的攻势依旧犀利，就在快要输掉比赛时，阿喀琉斯再次启动了V模式，虽然各项能力都增幅不少，但由于不能控制，很快仙道便找到了阿喀琉斯的弱点。危机时刻，伴收到了秘密信息，是一段破解代码，署名是之前在神谷重工帮助过自己的潘多拉。执行代码后，进入V模式的阿喀琉斯终于可以操控了，并且利用能力增强后的阿喀琉斯一次性击破了所有分身出来的小丑。

最后的决战由伴和海道争夺，由于之前战斗过的人都否认自己是“变革者”，因此决赛的对手自然就是“变革者”派出的杀手，而海道也很爽快地承认了，并且承诺只要伴赢得了比赛，就将山野博士的所在地告诉他。海道的实力自然非常强悍，不过由于他的输入速度太快导致CPU无法跟上他的速度，最终系统出错停止了行动，因此地下赛的冠军便由山野伴获得。虽然很不甘心，但海道仁还是将山野博士的藏身地点以暗号的形式告诉了伴。

伴将获知的暗号告诉了拓也，在查询后发现海道仁所说的地方正是“变革者”的创始人——海道义光的府邸。正当大家在纠结如何突入海道义光的府邸时，之前将箱子交给伴的神秘女性再次出现，并带来了海道府邸的设计图。

简要流程

- 前往商店街的咖啡店和桧山对话。
- 进入アングラビシダス会场。
- 和店长进行特训，第一战要求将伴的LBX换成AX-00的组件，第二战要求换成ムシャ组件，第三战无要求。
- 回家睡一觉后前往模型店和老板对话，进行与アミ和カズ的1对2战斗，建议优先解决手持狙击的“猎人”，之后从老板那里拿到核心部件“シグマDX9”。
- 离开学校时遭遇黑衣三人组，进行LBX战斗。虽然是1对3，但难度并不高。
- 前往商店街的咖啡店。
- 前往游戏中心，剧情后和仙道对话进行战斗。将其机体HP削减1/3后触发剧情，小丑变成了3个；再将其HP削减1/3后触发剧情结束战斗。
- 回家休息后前往比赛会场。
- 第一场比赛对战ガト－，一开始对手使用远程攻击，不过导弹的移动速度较慢，防御后造成的伤害也不高，可以直接用远程武器硬拼。将其削减一半后触发剧情，之后对手开始使用近程武器猛攻，继续远程牵制即可。
- 第二场比赛对战仙道，将其HP削减一半后触发剧情，小丑变为3个；再将其HP削减至1/4时再度触发剧情，之后进入V模式，冲刺和攻击不耗气槽，很快就能解决3只小丑。
- 第三场比赛对战海道，对手武器是锤，攻击时有霸体，而且攻击力很高，因此推荐用远程武器来对付。将其HP削减大半后触发剧情结束战斗。

第5章 黑い要塞！海道邸攻略作战！！

神秘女性名叫石森里奈，跟拓也和桧山一样都是山野博士的助手，一年前博士发现“变革者”的企图时就准备跟桧山和里奈一起逃跑，不过最后只有桧山跑了出来，而这次里奈也冒着生命危险将装有核心技术的AX-00交到了伴的手里。

之后众人来到“探路者”的指挥部，之前一起战斗的伙伴们都成为了“探路者”的成员，有了里奈的资料后，很快就找到了突破口，在里奈的建议下，拓也决定明天就实施对山野博士的援救计划。

第二天晚上，众人顺利潜入了海道的府邸，不过一路上顺利得有些过头了，当伴、亚美与和也进入到最后的房间后才发现原来中了海道的圈套，伴虽然与自己的父亲再次相遇，但AX-00也被海道义光给夺走了，“探路者”本部也遭到了对方的封锁，而帮凶则是之前将AX-00交给自己的石森里奈。虽然AX-00落到了海道的手里，不过山野博士及时出现并告诉海道资料已经被加了密，而破解密码的程序则被山野博士放在了今年阿尔特米斯冠军奖品的超级CPU中，之后博士引爆了埋在海道府邸的炸弹，慌乱之下海道义光急忙离开，而伴则再次与山野博士分开。之后海道仁将阿喀琉斯还给了伴，看来下一步要争夺的自然就是阿尔特米斯的冠军位置了。



简要流程

- 前往地下入口。
- 在指挥部和乡田对话。
- 前往シ－カ－本部和拓也对话。
- 调查喷水池前面的地板。
- 跟着小地图上红色的箭头走，解除机关到达海道的府邸内部。中途遭遇的警备机器需要对付数量较多的敌人，备好回复道具。
- 调查上方的大门，发现打不开后进入左侧的监视室，然后进行杂兵战。
- 在海道仁的房间与仁对话进行LBX战，和之前地下赛的战斗一样对付即可。
- 进入最后的房间与海道义光进行LBX战，将月光丸的HP削减1/3后触发剧情。

第6章 运命の战い！アルテミス大决战！

虽然遭到了“变革者”的暗算，“探路者”组织变得支离破碎，但每个人都有自己该做的事。拓也四处奔波寻找重建组织的方法，而伴一行人自然是为阿尔特米斯做战前准备。为了不让“变革者”得到破解核心技术的密码，伴必须在阿尔特米斯获得优胜，由于这是世界级的LBX大赛，比赛选手中自然不乏好手，因此特训是避免不了了。

在雷克斯的指导下，伴的LBX操作技术再次提升，并且还学会了威力强大的超必杀技，这也让比赛多了一分胜算。来到阿尔特米斯大赛的日子，在赛场众人再度发现了海道仁的身影，看来“变革者”方面依旧使用的是这张王牌。阿尔特米斯的参赛选手实力自然比地下赛高出了不少，不过即便是这样，伴还是轻松获得了小组冠军晋级决赛。这次的决赛为5人混战，最后存活下来的便是冠军得主。正当5人打得难解难分之时，灰原选手出现了异状，不但LBX暴走失控，灰原自身也因受到了精神污染，生命危在旦夕。就在阿喀琉斯快被暴走机体的必杀命中时，蒙面人J用自己的LBX帮伴挡下了这招。之后，在仁的建议下，两人协力将暴走机体打倒，



保住了灰原选手的性命。最终的舞台终于只剩下伴和仁的机体了，宿命的对决随即展开，最后伴以微弱的优势战胜了仁。正当所有人欢呼之际，失去行动力的大皇帝自己动了起来，将阿喀琉斯压在身下然后便自爆了，之后会场突然大规模停电，原来“变革者”方面早就做好了抢夺奖品的计划，在停电的瞬间，高能CPU就已然落到了“变革者”的手里，阿喀琉斯体内装着核心技术的铂金盒子想必也被夺走。

就在大家愁眉苦脸时，雷克斯却给大家带来了惊喜，原来他早已预料到“变革者”会作梗，提前将铂金盒子给取了出来，这样一来“变革者”的阴谋依旧没有达成。而“变革者”内部，八神对海道义光强夺奖品的做法产生了质疑。

BOSS战 阿尔特米斯决赛

这场比赛分为三个阶段，一开始是5人混战，此时只要躲到旁边观战即可，当任意一台机体的HP被削减大半后触发剧情。第二阶段要



和仁合力打倒暴走的LBX，灰原的机体移动速度很快，不过海道的大皇帝实力很强，可以让它去近身攻击，我们只需要在远程打打枪就可以了，等蓄满4个必杀槽对方的HP也消耗得差不多了，一个超必杀就能结束战斗。第三阶段是和海道仁的决战，依旧以远程牵制为主，对方使用超必杀时尽量打断，注意自己的血量及时使用回复道具即可。

简要流程

前往咖啡店。
↓
前往シ－カ－本部。
↓
前往ミソラ第二中学体育馆里侧，四天王的房间。
↓
前往咖啡店地下进行特训。
↓
装上枪系武器，空出一个放必杀的格子后和桧山对话进行训练。桧山的LBX没有远程武器，因此可以用远程武器轻松牵制，当其发动超必杀时切换成枪猛攻打断，来不及打断就及时防御。将其HP削减大半后触发剧情。
↓
前往アルテミス。
↓
与会场内的柜台小姐对话。
↓
和会场内的参赛选手对话（小地图上用红点表示）。
↓
与会场内的柜台小姐对话。
↓
与入口处的小姐对话。
↓
第一战为2对2，对方的机体重视装甲，远程攻击比较弱，建议带上カズ出战。
↓
第二战为1对1，对手的血量接近5000，因此要做好持久战的准备，回复道具必备。
↓
第三战为3对3，对手都是移动速度较慢的机体，对付起来难度不高，不过超必杀技“地狱乱舞”的攻击力很高，一定要及时打断。
↓
到会场右边与森上对话，之后进行第四场比赛。
↓
第四战为3对3，对手是去年亚洲地区的冠军。对方的机体血都非常厚，尽量配合NPC集中攻击吧，为了保证战斗力，随时注意同伴的血量，回复药就不要吝啬了。胜利后从森上那里拿到武器“水月棍”。
↓
与入口处的小姐对话进行决赛。

第7章 目觉めよ！新たなるマシン

阿尔特米斯大赛之后，不少人都对海道义光的做法产生了质疑，海道仁则对自己的爷爷派出灰原参战并差点闹出人命感到不满。另一方面，支持海道义光做法的一派正在讨论怎么处理开始着手调查海道义光的八神，并且在讨论袭击迷你轨道公司和某个计划时被闯进来的八神听到，为了彻底铲除八神，大量LBX部队袭来。幸好在海道仁的协助下，八神成功逃脱追捕，最终八神与“变革者”彻底断绝了关系，并且带走因背叛了山野博士而自责的石森里奈。

为了找到解开密码的方法，拓也带着伴来到了迷你轨道公司，打算利用这里的超级电脑来解码。来到后众人得知之前的神秘LBX“潘多拉”竟是悠介社长通过远程操作的协助伴众人的，此时悠介社长把潘多拉赠予给了亚美。作为LBX最大的制造公司，来到迷你轨道公司的众人非常兴奋，在得知拓也原来是迷你轨道公司社长宇崎悠介的弟弟后更是震惊不已。利用超级电脑进行解析后发现了新型LBX的设计图，社长以最快的速度制造出了山野博士设计的最新型LBX，这只代号为“奥丁”的LBX便是悠介社长送给伴的见面礼。

就在伴刚刚拿到奥丁后，便传来了不得了的消息，“变革者”操控了火车，并以时速500公里的速度向迷你轨道公司方向移动，对方的目的自然是想通过撞击毁掉迷你轨道公司。为了阻止悲剧发生，伴利用迷你轨道公司独有的远程操控技术冲进了火车内部，最后和海道仁

简要流程

与八神协力击败贞松的部队。
↓
往右走离开研究所，途中遭到大部队袭击。
↓
打倒袭击车的LBX。
↓
前往タイニ－オ－ビット地下。
↓
前往レベル4研究室与社长对话，之后打倒潜伏在社内的LBX。战斗后要选择潘多拉的颜色，选择后就无法更改了。
↓
前往シミュレ－ションル－ム。
↓
打倒控制室的LBX。

合力解除了危机。

在这之后，奥丁体内传出了山野博士的留言，他告诉大家想要破解密码，就必须破解内部网络里一个名叫“黄金之门”的防火墙。黄金之门属于世界最高级别的防火墙，就算是黑客也很难突破。不过宇崎社长却表示有个名叫“宅十字（オタクロス）”的超级黑客也许有办法破解，他建议伴去秋叶原寻找传说中的黑客。之后，仁加入了“探路者”，“探路者”的新基地也在宇崎悠介的协助下重建了，地点就在迷你轨道公司的地下，一切都按部就班地进行着，胜利的天秤正慢慢朝着正义一方偏移。

第8章 传说の超ハッカー！オタクロスの谜！

众人来到秋叶原寻找超级黑客的帮助，刚到秋叶原就从大屏幕上收到了宅十字发出的信息，原来对方早就知道伴会来找他，不过想得到他的帮助就必须完成他设下的试炼，他要求伴找到自己的五个弟子，凑齐传说中的套装。经过一番波折后，总算是见到了传说中的黑客，不过想要突破黄金之门还得靠伴自己的努力，他将LBX的资料数据化，而伴必须操控LBX突破层层障碍打开黄金的大门。



简要流程

一直往左走触发剧情。
↓
在广场的模型店和戴面具的人对话。
↓
前往里通り购买“デクー”套装。
↓
返回模型店，换成“デクー”套装后和戴面具的人对话后进行战斗。
↓
前往里通り和戴面具的人对话。
↓
和车站前的狩井对话。
↓
前往商店街的便利店前调查自动贩卖机。
↓
前往ミソラタン车站的ゲームズマーヤ和店主对话。
↓
返回商店街和贩卖机旁边的人对话。
↓
返回里通り和戴面具的人对话。
↓
前往广场，与塔门口的守卫对话进入塔内，然后和戴面具的人对话进行战斗。
↓
控制破坏王与仙道进行战斗。
↓
乘坐电梯来到塔上层与オタクロス进行战斗。一开始要和三台机体战斗，注意手持斧头那台机体的攻击力很高，要小心应付。完成战斗后三台机体合体，合体后的机体攻击范围很广，而且受到通常攻击也没有硬直，推荐用远程武器来消耗，这样不管是冲刺攻击还是范围攻击都无法命中我们。
↓
在虚拟空间里，每突破一个球都会进行一次战斗，最后的战斗中猎人的机体进化成芬里尔（フェンリル），依旧用远程武器牵制即可。

第9章 激斗！アキハバラキングダム

经过一番努力，总算是突破了这个最高等级的防火墙，不过由于战斗太过激烈，数据被分散到网络各处，想要收集这些数据仅靠宅十字一人是无法完成的，不过如果召集秋叶原所有的黑客，那就不是难事了。但是黑客可不会随意听从别人的请求，想要成功召集黑客，就必须在名为“秋叶原王国”的LBX大赛中夺冠才行。

秋叶原王国由迷你轨道公司组织，不过想要参赛必须满足一个条件，那就是自身的LBX排位在100以内，只要打倒比自己排名高的人就能取代那个人的排位。伴目前的排名是第150位，不过作为LBX世界大赛上夺冠的选手，将排位提升到100以内也只是时间问题。在秋叶原王国的比赛中，遇到了不少熟悉的人，而最终要面对的秋叶原之王竟然是一个5岁的小孩，不过对方操作LBX“阿波罗”的技术非常了得，当然最终伴还是获得了比赛的胜利，而黑客们也自然伸出援手。

简要流程

这一章要到各个地方去和有排名的角色进行战斗，排名每提升10位后开启新的对战角色，因此下面只列出整位数的角色名称和地点。
↓
第140位：前往グレースヒルズ与山中对战。
↓
第130位：前往河川敷与ニジナリ对战。
↓
第120位：前往商店街咖啡店前与铃木对战。
↓
第110位：前往アキハバラ与知田对战。
↓
第100位：前往アキハバラ里通り与ハヤセ对战。
↓
排名到100位后回家睡觉，第二天前往アキハバラ。
↓
获得秋叶原王国的冠军。

第10章 壮绝！エターナルサイクラー防卫线

在黑客们的努力下，总算是完成了破解密码，在返回迷你轨道公司的途中众人再次遭到了“变革者”特工的阻拦，不过脱离了组织的八神及时出现赶走了特工。这时八神希望能够加入“探路者”，以阻止海道义光的野心。

提前走出了一步好棋，大量LBX部队已经集结在了迷你轨道公司的地下，“变革者”准备一举消灭掉迷你轨道公司，强夺核心技术。

关键时刻，秋叶原的黑客部队、伴以及海道仁极力奋战，最终解决了危机。之后社长准备好了核心技术和相关资料准备前往评议会告发海道义光，并阻止将会毁灭地球的地壳能源方案的执行。但在门口却遭到了抗冲击力纸盒发明者雾岛平治的背叛，不过就在“变革者”的卡车撞向雾岛的瞬间，宇崎悠介以牺牲的代价救了雾岛一命，不过相关资料和技术却被“变革者”夺走了。



由于有了核心技术，永动机的开发开始进行，而宇崎悠介也找到了相关资料准备告发海道义光，阻止“变革者”的阴谋，不过对方却

简要流程

返回车站时发生剧情。
↓
前往开发フロアロビ－和黑衣三人组对话。
↓
前往シミュレ－ションル－ム和石森里奈对话。
↓
前往レベル4研究室和结城研介对话。
↓
返回社长室和拓也对话。
↓
前往コントロ－ルポッド。
↓
消灭陆续袭来的敌人。

BOSS战 要塞战车バルド－マ



第一阶段面对的是一群杂兵，不断解决即可，注意躲避地上出现的危险区域。第二阶段要破坏所有的小型炮台，炮台的普通射击攻击力不高，注意防御其蓄力攻击就行了，逐个击破即可。最后一个阶段要保护仁的机体，杂兵的血量不多，以最快速度解决掉即可。

第11章 恐怖の计画フェアリ－テイル

宇崎的死给伴造成了不小的打击，连续好多天都不肯离开自己的房间。“变革者”方面由于得到了永动机的核心技术，便开始执行起了后续的名为“妖精的尾巴（フェアリ－テイル）”的计划。

在另一边，虽然宇崎悠介死了，不过作为弟弟的宇崎拓也却因此振作了起来，为了全身心投入到“探路者”的工作中，他甚至解雇了迷你轨道公司的全部员工。经过调查，永动机目前被放置在了神谷重工本社工厂里，不出意外的话，“变革者”肯定正在利用永动机技术开发见不得人的东西。得知这一情报后，亚美等人决定先行潜入工厂，不过却被神谷社长的儿子神谷浩介轻松击败。



海道仁也在着手进行调查，最终发现海道义光只是个披着人皮的机器人，原来自己敬爱的爷爷早已经不知什么时候被机器人给代替了。明白了这点之后，仁再也没有犹豫的理由了，一番鼓励后，伴总算是恢复了精神。之后接到电话得知亚美一行人被困在了神谷重工本社，众人自然展开了救援行动。救出了亚美一行人后得知了海道也是被人操纵，而这个幕后黑手目前还没有相关情报，并且还得到了神谷重工正在制造重力泵的消息。在工厂最深处，众人再度遭遇上神谷浩介，对手的实力果然强，不过打到一半就被他父亲给叫走了，看来想要打倒“变革者”，首先要打倒这个人才行。

拿到永动机后众人立即返回了“探路者”本部，并将得知的情报告诉了拓也，而黑衣特工也获取到了神谷重工已经制造出巨型导弹，并在上面搭载装有小型爆弹的LBX，目的则是为了破坏世界最大的能源工厂，这样就能通过永动机技术掌控全球的能源从而成为世界的霸主，而这个名为“撒旦”的巨型导弹已经开始填装燃料了。

简要流程

前往商店街的模型店和店长对话。
↓
前往シ－カ－本部。
↓
前往神谷重工本社工厂。
↓
往左走坐电梯到下层进入房间触发剧情。
↓
前往神谷重工本社工厂，往右走进入房间解除警报，然后坐电梯来到中层。
↓
调查电梯旁边的装置，然后调查另一端的装置，再返回调查电梯旁的装置，在中央与海道义光进行战斗。
↓
前往最深部与神谷コウスケ战斗。神谷的LBX路西法（ルシファ－）攻击力很高，自然不能近战硬拼，可在远处慢慢耗血，发动X模式后冲上去硬拼，打掉其一半HP后触发剧情。

第12章 最后の决战！君の手で世界を救え！

现在要做的自然就是阻止“撒旦”的发射，在填充燃料期间，“撒旦”的周围肯定有着严密的防守，此时进攻无疑等于自投罗网。不过大型导弹在发射前半个小时会通知相关人员撤离，因此导弹发射的前半个小时就是最好的进攻时机。

第二天，“探路者”成员成功突入“撒旦”的发射控制室，不过敌人显然早就猜到了这点，并将计就计设下圈套将众人困在了控制室内，所有人亲眼目睹了导弹发射的全过程。此时，敌人也没有隐藏身分的必要了，原来这个幕后黑手竟然是从头到尾一直和大家一起行动的桧山莲，作为双重间谍潜入“探路者”和“变革者”内部观察局势的走向。机器人海道义光自然也由桧山操纵，利用海道的议员身分以及在“变革者”的威望，以制造能源危机为幌子骗取神谷的信任制造出“撒旦”，不过桧山的真正目的才不是什么能源危机，他是想用“撒旦”来攻击正在召开世界国家首脑会议的全世界的首脑们。

18年前，次世代能量研究所在建设中发生了事故，许多人在这次事故中死亡，而政府把事故的所有责任推到了制造研究所的负责人身上，而这个负责人就是桧山的父亲。因为这个原因，桧山从小就被人指责为“杀人犯”，这也对他幼小的心灵造成严重打击。许多年后，通过调查后桧山找到了事件的罪魁祸首——海道义光，为了得到政治权利，他不断催促研究所赶工，最终导致了悲剧的发生，而众多的生命以及桧山的家庭就这样被毁灭了，之后他便走上了对海道义光进行复仇的道路。虽然完成了对海道的复仇，不过对于桧山来说，这个世界依旧是由当权者统治的管理社会，为了避免其他国家也出现海道这种歪曲世界的存在，他决定消灭全世界的首脑，重塑整个世界。

虽然桧山有着悲惨的过去，其目的也不是不可理解，但毕竟杀人是一件恶行，必须阻止桧山的行为。在八神的帮助下，众人利用大型指挥战机追上了“撒旦”，而操控着LBX的小战士们也开始了他们的最终战……



简要流程

剧情后获得强力盾牌，和拓也对话。

↓

做好最后的准备工作后前往シ－カ－本部和拓也对话。

↓

一路往前走进入研究所内部，途中有警备机器阻拦。

↓

从B5层坐电梯来到B60层。

↓

在研究所与AX-03对战。

↓

往右走乘坐エクリプス。

↓

和八神对话开始降下作战。

↓

解决沿途的大量杂兵和炮台突入导弹内部。

↓

在フィンス制御室和神谷コウスケ决斗。刚开始和之前的战斗一样对付即可，HP削减到一半以下时触发剧情，路西法进入セラフィックモ－ド（相当于V模式，冲刺不耗气），HP回复到最大值。虽说移动速度变快了，不过威胁并不大，三台机体一起围攻没什么难度，不过它的超必杀技威力很大，一定要及时打断。

↓

前往フィンス制御室回收LBX。

↓

要打开通往コントロ－ルル－ム的门，必须同时解除5个装置，跟着小地图的红色箭头行动即可，中途同伴会暂时离队，最后一个装置要坐电梯到B3F。

↓

前往コントロ－ルル－ム与海道义光决斗。月光丸的实力还不如路西法，及时打断超必杀技就没有什么危险了。

↓

在十字路需要先解决左右两侧共四个安全装置，解除装置时会有LBX战，不过难度不高。

↓

做好准备后进入最后的房间，之后是伴和桧山的单挑三连战。

BOSS战 イフリ－ト



一共要完成三场战斗。第一场战斗时，桧山操控的伊夫利特大多使用远程武器进攻，速度不快，攻击力也不高，HP也不多，很快就可以解决掉。第二战和第三战是连战，中途不能换装或补给，因此在第二战的准备阶段就要做好充分的准备。第二场战斗时，伊夫利特的攻击意识明显加强，硬拼肯定是我方吃亏，最好的方法是拖距离远程牵制。第三战要面对的是伊夫利特的最终形态，对方不但能无限冲刺，更有霸体状态，最好不要用近战攻击。伊夫利特每行动一段时间后会瞬移到场地中央发动闪电攻击，闪电即将落下时地面会有电流提示，此时需要进行一次冲刺才能躲开。由于本战需要打持久战，因此一定要尽快回收场地中回复BP的道具，面对对方的超必杀技时尽量防御吧，靠一个人的力量很难打断，好在攻击力不算高，可以靠回复道具撑到最后。利用远程武器慢慢耗血，躲好对手的每一次进攻，只要不断坚持下去，最终的胜利就属于我们了。



全分支任务攻略

001 落し物を探して

报酬：7500G

任务内容：委托人シンゴ在商店街模型店旁。为弟弟买的生日礼物“ブロードソード”不见了。在左侧上层的垃圾桶内可以找到，带回来即可。在商店里买一个带过来也同样效果。

002 お祭りでバトル

报酬：3000G

任务内容：委托人ケイ在ミソラ二中2楼走廊。替委托人购买三个战斗道具“グレネードS”即可。

ウワサ大好き

报酬：バトルランス

任务内容：委托人ユキ在ミソラ二中3楼走廊。按照要求去驿前拿取“ポケットティッシュ”并带回来即可。

004 ライバル认定

报酬：ピカピカメダル

任务内容：住宅街的エイジ在招募对战对象，由于主角接受了这个委托，那么就来对战一下看看实力吧。在接下来的对战中获胜就能完成委托，同时也承认主角是对手了。

005 亲の心子知らず？

报酬：2200G

任务内容：和商店街模型店对面的小林说话。作为母亲她不太喜欢孩子玩LBX，和她对战一盘后她也感受到了魅力。消除了对LBX的误解后，缓解了两人的矛盾。

006 仆とバトルを……

报酬：スパイクランス

任务内容：对战任务，委托人キョウ在ミソラ二中3楼1-1教室，战斗获胜即可。

007 社会人1年生の悩み

报酬：2800G

任务内容：委托人吉田在商店街入口处左边。作为社会人士周围没有同好来对战，只能拜托主角了。

008 一言頼むよ！

报酬：おもちゃのメダル

任务内容：对话任务，委托人ユリ在ミソラ二中2楼的教室内。互相畅谈LBX相关的理想后任务完成。

009 新しい武器だぜ

报酬：アイアンダガー

任务内容：委托人リョウマ在商店街的游戏中心，对话后进行对战，胜利后任务完成。

010 大切な落し物

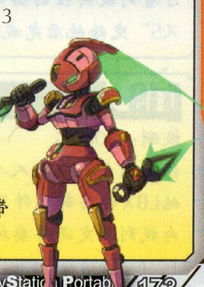
报酬：4000G

任务内容：在ミソラ二中1楼3-1教室找到委托人ジュウベイ。原来他丢失了个粉红色的信封，里面有他的贵重信件。对话后接受委托，然后来到1楼左边的揭示板，调查后选择“ピンク色の封筒”。之后来到2-2教室和マサ对话拿回信封，再回委托人那里转交即可。

011 LBXフェア开催中

报酬：おもちゃのメダル×3

任务内容：委托人アキラ在住宅街的公园里。他在收集贴纸，还差最后一个。在ミソラ二中1楼廊下的垃圾箱内可以找到“レシート”，带回去即可。



012 防御ビギナー!

报酬：6000G

任务内容：委托人ヒョウ在ミソラ二中1楼走廊内。他和朋友同时开始参与LBX，同时他想比他朋友高端一些，于是想在防御上提升一下。买一个盾牌“ライトバックラー”交给他即可。

013 ナズ-まみれの大决战

报酬：12500G

任务内容：河川敷门口的大叔石川要和主角对战。装备“ナズ-”套装后进行对战，手部要装备武器腕系列的武器“ナズ-アーム”。胜利后石川道出自己想用LBX捉鱼的想法。

014 LBX飞行コンテスト

报酬：インパクトナックル

任务内容：河川敷的中岛对能够飞行的LBX十分关注。装备“クイ-ン”套装后进行对战，胜利即可。

015 この芸术を见て!

报酬：9600G

任务内容：进入パレードストリート街道后和入口处的委托人凤间对话。他会要求主角装备长枪和他对战，轻松取胜。

016 返してほしいぜ!

报酬：ありふれたメダル×2

任务内容：和ミソラ二中左边场景西校庭的カンジ对话，原来他新买的游戏《超级十一人》（很耳熟吧，《雷电十一人》呗），被朋友借去了，但是他不敢去要回来。在体育馆内部的たまり场的房间内找到ヤマト，战斗获胜后任务结束。ヤマト告诉主角他不还游戏只是希望カンジ能来找他一起玩而已。完成后触发新任务061。

017 攻击ビギナー!

报酬：7200G

任务内容：任务12的后续，在ミソラ二中1楼走廊可找到委托人。由于主角帮助他的对手提升了防御能力，于是他想赢就只有在攻击上有所提升了。买一个武器“スパイクランス”交给他即可。

018 开かない!

报酬：2200G

任务内容：在商店街游戏中心右边的卷帘门内可看到被关住的山田。将“メンテナンスグリスS”交给他后完成任务。

019 消えたヘッドパーツ

报酬：3000G

任务内容：委托人ハル在商店街的游戏中心，她LBX的头部配件不见了，在右边的红色箱子内找到后交还给委托人即可。

020 引つかかつたボール

报酬：グレートアックス，穴あきサッカーボール

任务内容：委托人ショウ在ミソラ二中的校庭。他想阻碍足球训练所以要搞把枪破坏足球。交给委托人武器“ハンターライフル”即可，之后可以获得坏掉的足球。

021 传说の写真

报酬：10000G



任务内容：委托人ライ在商店街右侧上层的体育用品店前。他是一个电车爱好者，要主角帮忙拍电车的照片。来到河川敷后一路前进到大桥旁会触发剧情，拍下电车的照片后回去交任务吧。

022 清扫美化だよ

报酬：4000G

任务内容：对战任务。进入エンジェルスター后和左侧的大妈重里对话并完成战斗即可。

023 ライバルの呼び出し

报酬：4800G

任务内容：对战任务。和住宅街的エイジ对话。任务004的后续。

024 时代剧ファン!

报酬：习得必杀技“Xブレイド”

任务内容：委托人メイ在ミソラ二中体育馆内部的楼梯旁（进第一个门）。她是个时代剧的粉丝，所以希望用LBX来再现一场时代剧的战斗。装备“グラディウス”后可进行对战。

025 热狂的なファン!

报酬：18000G

任务内容：对战任务。委托人渡边在アングラビシダス（商店街的咖啡店内部）。交给委托人“グレートアックス”后才可进行对战。

026 大事な话があるの

报酬：3000G

任务内容：对话任务。委托人リンゴ在ミソラ二中体育馆前，听她倾诉关于告白的烦恼就能完成任务。

027 バトルのお诱い

报酬：LBX卡片No.16アキレス

任务内容：对战任务。委托人在ミソラ驿前卡片商店内部，装备“ズ-ル”套装后可进行对战。

028 大人なのに!

报酬：LBX卡片No.17デクー改



任务内容：在パレードストリート替委托人樱井寻找被母亲扔掉的LBX，在其身后即可找到。然后对战胜利即可。

029 新制品チョコ!

报酬：LBX卡片No.18ハンタ-C

任务内容：ミソラ驿前的ミウ要帮忙寻找LBX主题的巧克力。之后来到商店街右边上层的冰激凌屋和店员对话，但是卖完了。再和附近的小女孩对话，她告诉主角有个白领买了一堆。在住宅街找到那个西装男，拿到巧克力后带回去即可。

030 防御チャレンジャ-!

报酬：习得必杀技“カウンタ-アタック”

任务内容：任务017的后续。继续在ミソラ二中1楼提升那个防御男。把盾牌“バックラ-”交给委托人即可。

031 かえってこないなあ

报酬：LBX卡片No.19デク-改C

任务内容：ミソラ驿的坂本在等地铁时候希望有人能和他进行LBX对战。这次要装备套装“カブト”，同时要在1分钟内获胜。

032 サバイバルガイド

报酬：5200G

任务内容：战斗任务。委托人是トキオシア的ソラ。

033 ライバルを目指して!

报酬：LBX卡片No.20クイ-ンC

任务内容：ワタル在アルテミス会场外。把武器“妖精のレイピア”交给委托人后，装备“アマゾネス”套装进行对战并获胜。

034 スピ-ド大好き

报酬：12800G

任务内容：委托人伊藤在商店街的咖啡店ブル-キャッツ。把脚部装备“ブルドレッグ”交给委托人后，装备“ブルド”套装进行对战并获胜。

035 新商卖?

报酬：LBX卡片No.21インビットC

任务内容：任务013的后续，委托人是河川敷的大叔石川。由于用LBX捉鱼的想法失败了，所以需要搞点炸弹来炸鱼。给委托人10个“磁场爆弹”，然后对战胜利即可。

036 新しい武器だぜ

报酬：LBX卡片No.22ズ-ルC

任务内容：把武器“迅雷棍”交给ミソラ二中1楼走廊的委托人，提升他的攻击能力。

037 热狂的なファン!

报酬：LBX卡片No.41グラディエ-タ-

任务内容：来到商店街咖啡店内部的对战场。把头部装备“ジョ-カ-ヘッド”交给委托人，然后对战胜利。任务025的后续。

038 改造する弟

报酬：LBX卡片No.42ハカイオ-C

任务内容：把电池配件“レクタングルI”交给

トキオシア的委托人バク，然后对战获胜。战斗中注意对方是道具流，不要大意。

039 リサーチリサーチ

报酬：LBX卡片 No.43ムシャC

任务内容：战斗任务。委托人菊池在タイニーオービット本社大厅，要连续对战两次。

040 この芸术をわかって!



报酬：习得必杀技“ファイタースピリット”

任务内容：来到パレードストリート找到委托人。装备武器“ギガントアックス”后进行对战并胜利。任务015的后续。

041 永远のライバル!

报酬：习得必杀技“ヘッジホッグフレア”

任务内容：找到住宅街的委托人。装备武器“4连ランチャー”后进行对战并胜利。任务023的后续。

042 バトルのお诱い!

报酬：10500G

任务内容：委托人在ミソラ驿前的卡片店内。装备“カブト”套装后进行对战并胜利。任务027的后续。

043 至高のたこ焼き!

报酬：LBX卡片 No.44ウォーリアーC

任务内容：委托人是グレースヒルズ的カナエ。去商店街左边上层最后的店铺买“たこ焼”交给委托人即可完成任务。“たこ焼”可通过回家睡觉来刷新。

044 バーガーデリバリー

报酬：LBX卡片 No.39ナズー

任务内容：在ミソラ商店街汉堡店前找到委托人红叶。然后将“ハンバーガー”送到パレードストリート内部即可。

045 运ぶのだ! 荷物を!

报酬：LBX卡片：No.61 マスカレードJ

任务内容：和商店街出口处的加藤对话。然后送东西到パレードストリート内部的房子。不过收货的老伯等太久了，需要战斗来缓解情绪……胜利后获得“うけとりのハンコ”，最后和委托人对话完成任务。

046 メイドカフェへ

报酬：LBX卡片：No.62 グレイメイド

任务内容：和アキハバラ大路上的カナ对话。然后来到右边调查蓝色的看板。把获得的咖啡店资料交给委托人。最后装备“グレイメイド”套装和委托人战斗并获胜即可。“グレイメイド”是限定商品，可通过睡觉来刷新。

047 本を运んで

报酬：13500G

任务内容：调查パレードストリート路地内部的房子，并按下门铃。然后把“ロボット工学50年”带到グレースヒルズ的书店。最后和三谷战斗并获胜即可。

048 カーマニア

报酬：LBX卡片：No.38 クイーン

任务内容：和パレードストリート车库前的久保对话。装备套装“ブルド改”后可和他进行对战，胜利即可。

049 スポーツブーム

报酬：サッカーボール、ピカピカメダル

任务内容：这个任务需要先完成020和051这两个任务才会开启。来到商店街的体育用品店前，找到委托人松本。然后将在这两个任务中获得的任务道具“超ソフト接着剂”和“穴あきサッカーボール”交给他，他会帮忙修好足球。

050 社内见学

报酬：LBX卡片：No.64 クノイチC

任务内容：在タイニーオービット的大厅内找到委托人大园，他会远程指挥玩家参观这里。先从电梯来到开发楼层，走到大厅后进入左边门内，从通路一直走到玻璃窗处。然后会接到报告，介绍这里的最新设备。再转左一直前进到底，提示出现后回到大厅，一直向上进到社长室大门前。提示出现后返回大厅向委托人汇报。

051 紧急事态

报酬：剧情道具“超ソフト接着剂”

任务内容：来到河川敷公共厕所，发现藤田上厕所时忘记带纸了……完成任务003的话会有纸巾“ポケットティッシュ”，对话后交给藤田即可。



052 ヒーローごっこ

报酬：88000G

任务内容：在グレースヒルズ的模型店内找到委托人リク。把10个道具“耐火スプレーL”交给他，然后装备“ビビンバードX”套装和他进行对战并胜利。

054 正义の味方!

报酬：8000G

任务内容：在ミソラ二中スラム的仓库内找到委托人ダイゴ，战斗获胜即可。

姐妹カノ&リノ，两人在争论蛋糕和冰激凌哪个好吃。然后去商店街的奥茶店处买到ケーキ，再在右边楼上买到クレープ。回去对话后她们会问你哪个美味，选择“わからない”后可和两人进行对战，胜利后获得报酬。

055 腕试しっ!

报酬：LBX卡片：No.66 ジエンペラーC

任务内容：战斗任务，委托人是商店街冰激凌店前的マナミ。

056 LBXアイドル

报酬：12000G

任务内容：和アキハバラ塔内的委托人3人组对话。剧情后触发1对3的战斗，获胜即可。

057 これぞ必杀…!

报酬：7700G

任务内容：在商店街的游戏中心内找到委托人リョウマ，对战并获胜即可。

058 见つからない両生类

报酬：LBX卡片：No.67 ブルドC

任务内容：找到商店街游戏中心内的委托人タロー，他要主角寻找小时候节目内介绍的青蛙人偶。然后前往トキオシア右边的デパート仓库，在最上面有个青蛙模型，靠近后发生剧情进行拍摄。之后返回委托人处报告即可。

059 スタンプラリー!

报酬：LBX卡片：No.40 マッドドッグ

任务内容：和アルテミス接待窗口内的春树对话，他要主角去收集印章。然后在这个场景内与サイバーランス展台（最右）、プロメテウス展台（右二）和タイニーオービット前的夏川对话。之后触发战斗，胜利后获得印章，返回报告。



060 海外でブーム

报酬：110000G

任务内容：和ミソラ二中1楼走廊的シンカイ对话。然后将武器“オーガハンマー”给他，再将装备脱掉，只装备“ウルトラランチャー”的情况下可和他对战，胜利后完成任务。

061 友情のきずな

报酬：LBX卡片：No.80 ジョーカー

任务内容：完成016后可以直接接取这个任务。委托人ヤマト在ミソラ二中右边体育馆后面たまり场房间内。他希望主角去和西校舍前和カンジ对战，之前他用远程武器进行对战打得并不畅快。找到カンジ，约定只能装备武器“バーンナックル”的情况下开始了战斗。最后得知主角是接受委托来进行拳头的比试后，两人之间的友情也更加牢固了。

062 待ちぼうけ

报酬：21000G

任务内容：和驿前的委托人坂本对话。在装备“サラマンダー”套装的情况下触发战斗，胜利后完成任务。

063 LBX潜水コンテスト
报酬：LBX卡片：No.86 フェンリル
任务内容：和河川敷的委托人中岛对话。之后装备“ナズー”套装的情况下战斗并获胜。

064 防御マスター！
报酬：35000
任务内容：和ミソラ二中1楼走廊的ヒョウ对话。然后购买盾牌“トゥループロテクター”给他即可。

065 すっごい大道芸！
报酬：LBX卡片：No.84 アヌビス
任务内容：在トキオシア找到小河原。然后购买武器“ナイトメアズソウル”给他。

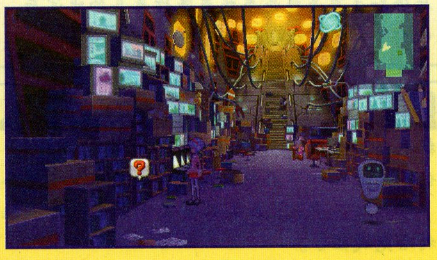
066 またか
报酬：LBX卡片：No.85 ハンター
任务内容：和エンジェルスター前的重里对话。之后在装备“マスターシールド”的状态下可进行战斗，胜利即可。

067 后は任せた！
报酬：LBX卡片：No.87 パンドラ
任务内容：和商店街右边冰激淋店前的マナミ对话。之后进行对战，获胜后她拜托主角和她姐姐对战。再来到神谷重工，和苗场对战，获胜后任务结束。

068 攻击マスター！
报酬：LBX卡片：No.88 Gレックス C
任务内容：和ミソラ二中1楼走廊的カイ对话。然后购买道具“薙刀 机铁”给他即可。

069 电气がたりない！
报酬：8000G
任务内容：和商店街拉面店前的店主对话。原来他的灯泡被搞坏了，接受委托后去找商店街楼下最内部的“电气屋”对话，完毕后回去报告即可。

070 Lマガを探せ！
报酬：LBX卡片：No.89 マスカレードJC
任务内容：和トキオシア的委托人筑紫对话。她研究LBX需要杂志Lマガ来作参考，希望主角去寻找其中三本比较稀有的杂志并带给她。三本杂志的位置在：タイニーオービット，社长室左侧书架；アキハバラ塔内部オタクロス的房间，左侧的棚上；パレードストリート的北ビル（要闯过有敌人的南ビル）3F的部屋，在纸箱内。



071 スピード超大好き
报酬：10000G
任务内容：后续任务，在商店街的咖啡店内触发。战斗并获胜即可。

072 LBX选び
报酬：LBX卡片：No.63 マスターコマンド
任务内容：和アルテミス前的委托人ハヤト对话。他爸爸要给他买LBX，会问主角喜欢哪个厂商制作的LBX。之后根据玩家的选择再装备相应的装备后会展开战斗。（箭头前面为选项，后面是要装备的相应套装。）
タイニーオービット→アマゾネス
プロメテウス→パンツァー
サイバーランス→クノイチ

073 グレネードは祝福の音
报酬：99000G
任务内容：进入ミソラ二中体育馆背后即可以找到委托人カレン。对话后给她道具“グレネードL”30个即可完成任务。

074 亲との约束
报酬：LBX卡片：No.109 オーディンC
任务内容：任务098的后续。委托人ラン在アキハバラ塔模型店。将道具“ペーパークラフト”给他（任务098的报酬）。然后和他对战并胜利即可，对方为80级，使用的LBX是月光丸，比较强力。

075 超绝强化计画
报酬：LBX卡片：No110 カイザC
任务内容：和グレースヒルズ的アカネ对话，然后战斗胜利即可。对方使用的是60级的路西法，不要忘记破坏。

076 超传说のたこ焼き
报酬：LBX卡片：No.111 ルシファーC
任务内容：后续任务，和グレースヒルズ的カナエ对话。然后来到商店街，这里右边上方的店员会卖“超传说のたこ焼き”，依旧通过睡觉来刷新，买到“超传说のたこ焼き”后即可和佐佐木进行战斗。佐佐木使用的LBX是强力的アポロカイザー（红色版本），用终极破坏击倒后可获得全套配件。



077 特训であります！
报酬：LBX卡片：No.112 ハカイオー绝斗C
任务内容：在エクリプス管制室可找到委托人上杉。装备套装“デクー”后在1分钟内干掉对方即可完成任务。

078 抗争ボッパツ？
报酬：LBX卡片：No.135 インビット
任务内容：和アジト前门内仓库内的ココリ对话。战斗胜利后来到学校体育场内侧的たまり场，和门内仓库内的ダイゴ对话。战斗胜利后任务结束。

079 感谢のバトル！
报酬：LBX卡片：No.134 デクーエース
任务内容：和车站前ゲームズマーヤ的ヨーコ对话，并在战斗中获胜。

080 ピエロが怖い
报酬：LBX卡片：No.132 オルテガ
任务内容：和トキオシア的カヤ对话。装备套装“ジョーカー”后可进行对战。

081 警备はつらいよ
报酬：LBX卡片：No.133 タイタン
任务内容：和エンジェルスター的岛田对话。装备武器“雷轰棍”的状态下，战斗并获胜。

082 スラム破坏计画
报酬：LBX卡片：No.206 ハカイオー绝斗
任务内容：和ミソラ二中体育馆背后たまり场仓库内的ウララ对话。战斗并获胜即可。

083 サムライリボルバー
报酬：70000G
任务内容：任务024的后续。和スラム内部楼梯的メイ对话，她又有新的时代剧对战的点子了。装备武器“ムラマサ”的状态下可和她的月光丸进行战斗。

084 最强メイド传说
报酬：LBX卡片：No.159 レッドリボン
任务内容：任务046的后续，战斗任务。委托人是アキハバラ大路上的カナ。

085 究极防御
报酬：LBX卡片：No.183 アポロカイザー
任务内容：096号任务的后续。和ミソラ二中1楼的ヒョウ对话，在主角的帮助下，通过多次和对手的比试，他和对手已经成为十分成熟的战士了。而下面就是用主角来测试自己的实力了。然后即可进行对战，他等级为105，使用的机体为十分稀有的玄武，用终极破坏夺取配件吧。

086 超绝攻击
报酬：习得必杀技“シューティングスター”，LBX卡片：No.181 プロトゼノン
任务内容：同样也是096号任务的后续。和ミソラ二中1楼走廊的カイ对话，获得成长的他也要求和主角一战。他等级也是105级，使用的强力机体青龙，不要放过夺取这个稀有机体配件的机会。



087 アングラ女王

报酬：LBX卡片：No.156 Gレックス

任务内容：来到商店街的咖啡店内部的对战场アングラビシダス，和渡边对话并触发战斗。

088 忍者！

报酬：LBX卡片：No.207 グリーンリボン

任务内容：和舆茶店的山本对战。战斗中要面对对方的三名"女忍"。

089 どうして！

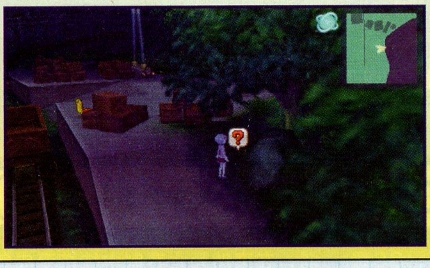
报酬：LBX卡片：No.205 さくら☆零号机

任务内容：任务010和026的后续。和体育馆前的リンゴ对话，貌似之前倾诉的消息泄露了出去，于是要和主角对战……胜利后主角答应她帮忙告白，然后来到3-1教室内和ジュウベイ对话，原来之前帮他找回的信封就是准备给リンゴ的……把信封带回给リンゴ就皆大欢喜了。

090 きのこパワー

报酬：14500G

任务内容：委托人ハイジ在イノベーター研究所山道旁。前进后在有水的铁道场景，调查右侧发光点可获得"小さなきのこ"，拿回去后任务完成。



091 おいしいおりょうり

报酬：20000G

任务内容：和中学校3楼1-2教室的サクラ对话，她要学习新料理的做法，要主角去找素材。然后来到イノベーター研究所，在山顶ダム湖道路中间的石头下面可获得蘑菇。把蘑菇交给サクラ后可对战胜利即可完成任务了。

092 LBXクジだって?

报酬：30000G

任务内容：和アキハバラ小道模型店里的坂木对话。他告诉主角彩票的事，可以获得传说中的配件，彩票在车站的书报摊可以买到。来到卖报纸处和大妈对话可以花30000G买彩票，最后中了个"坏れたLBXモーター"。带回去给坂木发现这个其实就是强力配件，那个大妈不识货啊。

093 アイドルコンサート！

报酬：13000G

任务内容：和神谷重工本社前的林道对话，他要主角帮忙买偶像活动的票。然后来到アキハバラ塔前，和门前右边店主对话获得票。向林道报告后获得了"コンサートチケット"。来到塔的中层，和偶像们对话，最后向林道报告即可。

094 友情のボール！

报酬：イタズラ接着剂

任务内容：任务049的后续。和アキハバラ塔前的ゴロー对话。把"サッカーボール"交给他便完成任务了。

095 防御キング！

报酬：LBX卡片：No.157 ウォーリアー

任务内容：和ミソラ二中1楼的ヒョウ对话并把盾牌"フルタワーシールド"给他。

096 攻击キング！

报酬：LBX卡片：No.158 アマゾネス

任务内容：任务095的后续。这次是把武器"龙火棍"交给ミソラ二中1楼的カイ。成功后即可开启两个强力的挑战任务了。

097 ブームを作れ！

报酬：8000G

任务内容：这次那个河边大叔需要一个头部配件，把"デクーヘッド"带给他。同时大叔也考虑不再利用LBX从事商业活动了。

098 危险な发明家

报酬：ペーパークラフト

任务内容：任务094的后续。和アキハバラ小道模型店内的门场对话。将"イタズラ接着剂"给他，他修好了自己的LBX并给了主角奖励。

099 封印されたLBX

报酬：LBX卡片：No.204 デクー

任务内容：在学校校庭找到委托人タカアキ，他存有LBX资料的箱子不知道埋哪里了，要主角帮忙寻找。在校庭左下位置调查有问号的地面，获得"ダンボール箱"后交还即可完成任务。

100 バイトしたい！

报酬：LBX卡片；No.180 ブルーリボン

任务内容：和アルテミス会场前的ミコ对话，她想要打工，问主角有没有什么店铺需要兼职。在商店街的超市外可以看到招募员工的海报，调查后回来告诉ミコ即可。

通关后的游戏内容

通关后游戏流程会回到最终战斗前，角色的装备、道具等都继承。同时也会出现许多丰富的游戏内容，让玩家去各种地方进行战斗方面的挑战。这里将所有通关后增加的内容和可进行的战斗挑战都列举一下，让大家能在全机体收集上更进一步。

◆可进入住宅街アミ的部屋拿到强力双刃"ビクトリーエッジ"。

◆游戏厅的LBX的卡片战斗框体增加了新的游戏模式。

◆模型店和卡片商店都有新的物品进行出售。回家睡一觉后还会有新物品登场，同时商店里的限定物品也会刷新。

◆扭蛋机（模型商店的机器）增加了新的系列，钱多的话可以去转转看。

◆随机遇敌遇到的敌人等级大幅提升，不过实力不怎么样，用来练级后再去挑战其他模式会轻松不少。

◆クエストBBS内出现诸多新的任务。全部任务完成后可购买强力机体"フェアリールージュ"。

◆通信对战100胜后，模型店可购买新机体"暗黑骑士アキレス"。

◆ミソラ商店街模型店旁的对战纸箱（地图上绿点）可打电话找人来对战，全部胜利后可购买新机体"破坏王G-LEX"（ランキングバトル全通后才可获得全部电话号码）。

记录点密码一览

在记录点输入对应的密码即可以在商店开启部分套装或武器的购买权，以下是目前公布的所有密码：

密码	所得组件&装备
ふめなかめたみな	MG アキレス
くろきスナイパー	MG ハンター
ちこせんそしをう	MG ジ・エンペラー
ちりををさわめを	MG ハカイオー
ひこごきえううふ	MG オーディーン
まおさきねねるろ	MG パンドラ
あちたきまのすい	MG ジョーカー
ききそなはべとも	MG ゼノン
バンカズアミレン	MG ハカイオー绝斗
コロコロげんてい	MG ナイトメア
らかすみほろなす	MG フェンリル
いちげきひっさつ	MG クノイチ
まきがなおふずゆ	NGK ウォーリアーSP
ぬならさほぬいさ	HGアキレスランス HGアキレスシールド
とぬらおさかいて	HGコダチ

密码	所得组件&装备
めちらいかはくせ	HGスキャッターガン HGタイディシールド
いえくみごひのれ	HGAMBライフル
はしごわげよぎや	HG破岩刃
すよじさのわぬれ	HGハンターライフル
なとけきじえうれ	HGティターニア
とくれまあまたけ	HGインビットアーム
そえごはなをるて	HGリタリエイター
ましむせのわふろ	HGゼノンハルバード
のるきぼんせよご	HGD.ライフル
かいんさねこりき	HGホープ・エッジ
ちなよらちちをお	HGヘブンズエッジ HGネメシスシールド
けわぞりとんうれ	HGバーンナックル
エルビーエックス	MG Gレックス
せかいをすくえ	MG AX-00
りれむぬかさんあ	HGジョーカーズS
くぼなはいのせな	NG クイーン.LBX
ふかをあちなべら	NG ピギーバンク ピギーバンクアーム

排位战制霸攻略

排位战详解

当完成第10章后，保存点就会开放排位战。排位战以2v2形式进行（玩家也可以自行调整为1v2），等级从G到SSS分为10个，全部共100名对手，当战胜同等级内的全10名对手就可以挑战下一个等级。每一位对手的实力都远远超出主线剧情的任何一名角色，LP也是异常的多，但战斗获胜后所得奖励也相当不错。不但经验高，获得对方的装备全部均为MG级，而且还能得到对方手上的武器，并支持联机合作。注意排位战中战斗道具是不存在实际消耗的，即使玩家装备的道具在战斗中耗尽，在战斗结束后会回复原来数目。

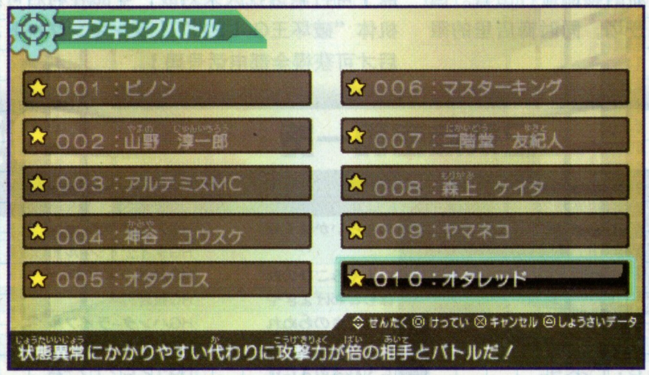
排位各等级完成奖励一览

等级	奖励
G	LBXカ-ド No.309 ブルド
F	LBXカ-ド No.310 クノイチ
E	LBXカ-ド No.311 カブトC
D	LBXカ-ド No.312 クイ-ン
C	LBXカ-ド No.313 オルテガ
B	LBXカ-ド No.314 サラマンダ-
A	LBXカ-ド No.315 ジ・エンペラ-
S	LBXカ-ド No.316 グレイメイド
SS	LBXカ-ド No.317 デク-エ-ス
SSS	LBXカ-ド No.318 イフリ-ト 商店街旁的邀请战中出现“ピノン” 商店开放购买LBX“圣骑士エンペラ-”



排位战规则与对策

由于排位战加入了新规则，因此这里为大家一同讲解游戏中出现的战斗规则，同时提供这些规则在排位对战的对策。



▶光标选择对手后，该对手排位战的规则都会标记在下方。

街道战规则（ストリ-トギュレ-ション）

主线剧情中常见的规则之一，机体的LP以及各能力数值以等值效果反映到战场上，排位战在SS级之前均为该规则。由于在排位战中敌方机体的部件AC最高等级可达200，而玩家这边AC到100就已经封顶，HP方面和防御方面往往会存在劣势，因此该规则中较容易遭对手秒杀，战斗道具方面除LP回复道具外，应适当带上大幅增强攻击的“アタックリキッドL”和大幅增强防御的“ガ-ドリキッドL”，加上战斗道具在排位战结束后会全部返还，因此不必吝啬。

无限制规则（アンリミテッドギュレ-ション）

主线剧情中常见的规则之一，战斗时机体LP×3、ATK×2，SS级后开始出现。从增幅比上看敌方似乎应该更为棘手，但只要根据敌方弱点选择使用武器，实际上更容易给予对手大伤害。SS级时的玩家机体LP×3后一般可以达到7000左右，敌方也没之前那么容易秒杀自己。推荐使用无限制规则专用的攻击强化道具“アタックリキッドZ”和防御强化道具“ガ-ドリキッドZ”，使用アタックリキッドZ后，一套连技+必杀可以轰掉敌方接近一半的LP。



▲后期“アタックリキッドZ”+锤强化攻击技“ファイタ-スピリット”，几千伤害随便出。

突然死亡赛制（サドンデスマッチ）

排位战新增特殊规则，SS级后出现，和街道战规则一样无能力加成，且若有一方的其中一名机体LP变为0时，立即宣判另一方获胜。由于由电脑控制的我方僚机普遍有点“傻”且回复LP意识比较薄弱，在突然死亡赛制中往往变成负累。加上SS级后敌方也开始会用LP回复道具，很多玩家开始会卡在这些战斗中。在该规则下玩家应速战速决。单机挑战时不妨试试单机上阵，带上アタックリキッドL，并借助主人公山野伴的X模式在短时间内秒杀敌方其中一机，以迅速结束战斗。若与其他玩家进行双人联机，集中攻击敌方其中一台机体会轻松不少。



▲单机下一个人挑战更安全。

其余附加条件

SS级之后，除以上三种基本规则外，还会出现个别加入特殊挑战的战斗，包括敌方异常状态免疫、近距离/远距离武器威力加倍、容易进入异常状态换取攻击力加倍、僚机攻击力翻倍同时领队机弱化四类。在附加条件的战斗中，玩家要因应规则以扬长避短。遇上远距离威力加倍的敌机，应尽量贴身战斗；遇上全机威力加倍的敌机，推荐携带属性武器为主，一套连技就往往能使对手进入异常状态，从而限制敌机的行动。

制霸心得

1.开始排位战前先进行邀请战

后期的邀请战会出现不少强力角色，而他们的组件以及初次战胜奖励对排位战也十分有帮助。其中与“マスクドJ”对战获胜可以获得AT 346的片手剑“ヴォルタ-レイピア”，是排位战初期是主要依赖武器。不断击败“神谷コウスケ”可以收集其身上一套AC50的MG路西法。无论用于配搭混装、给领队机或僚机都十分实用。以下列出邀请战中所有邀请角色的机体和相关奖励，玩家可以有针对地重复挑战带MG机体的角色，以获得他们身上的强力部件。



▲弄齐一套MGルシファ-，还有专用必杀，可谓又帅又实用。

对手	敌方LBX	对战形式	初次战胜奖励	出现条件
山野真理绘	MG AX-00 AX-00	2v2	Lフェザ-40Z	通关后
山野淳一郎	MG フエンリル	1v1	サドンデスX	通关后
マスクドJ	MG マスカレ-ドJ パンドラ×2	3v3	ヴォルタ-レイピア	通关后
北岛小次郎	グラディエ-タ- クノイチ	2v2	サンダ-プロテクトⅡ	6章
北岛沙希	クノイチ贰式 グラディエ-タ-	2v2	ウルトラD800	10章
八神英二	ジエネラル ナズ-C クノイチ贰式	3v3	ライフガ-ダ-Ⅳ	12章
真野晶子	デク-エ-ス デク-改×2	3v3	マスタ-シ-ルド	11章
オタクロス	NGZX3壹号机 ZX3贰号机 ZX3参号机	3v3	スカルファングR	9章
神谷コウスケ	MG ルシファ-	1v1	ブル-ム-ンシ-ルド	通关后
亀山テツオ	ナズ-(テツオ专用颜色涂装)	1v1	レクタングルI	3章
鹿野ギンジ	マッドドッグ(ギンジ专用颜色涂装)	1v1	スクエアガ-ド	3章
矢泽リコ	クイ-ン(リコ专用颜色涂装)	1v1	クイ-ンズハ-ト	4章
雾野纱枝	MG さくら☆零号机	1v1	ウォ-タプロテクトⅣ	通关后
财前宗助	MG ハカイオ- NGハカイオ-	2v2	デュ-クシ-ルド	通关后
大口寺リュウ	ブルド(リュウ专用颜色涂装)	1v1	コマンドハンドガン	1章
三影ミカ	アマゾネス(ミカ专用颜色涂装)	1v1	バックラ-	2章
マスタ-キング	アポロカイザ- グレイメイド×2	3v3	グランドドリル	10章
オタレンジャ-レッド	ビビンバ-ドX	1v1	ファイアプロテクトⅢ	9章
石森ルナ	MG ナイトメア×2	2v2	AMBライフル45式	通关后
ヤマネコ	レッドリボン ブル-リボン グリ-ンリボン	3v3	アサルトAR4C	11章
ジョン	オルテガ タイタン	2v2	ウォ-タプロテクトⅡ	7章
加纳义一	MG マスタ-コマンド MG マスタ-コマンド MG デク-エ-ス	3v3	Gクイックリボルバ-	通关后
オタレンジャ-ブル-	ビビンバ-ドX-Ⅱ ビビンバ-ドX-Ⅳ	2v2	ウォ-タプロテクトⅢ	9章
オタレンジャ-ブラック	ビビンバ-ドX-Ⅴ ビビンバ-ドX-Ⅲ ビビンバ-ドX	3v3	ライデンZ300	9章
首狩りガト-	ブルド改 クノイチ	2v2	レッドバズ-カ	5章
森上ケイタ	ウォ-リア- アマゾネス ブルド	3v3	オ-バルシ-ルド	7章
ジェイソン・クロサワ	ムシャC	1v1	ファラオブレ-ド	7章
チャリオット1	ブルド ブルド改C タイタン	3v3	ファイアプロテクトⅡ	7章
宇崎拓也	サラマンダ-	1v1	シャイニングダガ-	8章
结城研介	ムシャ	1v1	ライフガ-ダ-Ⅲ	8章
秋谷マ-ヤ	MG パンドラ	1v1	サンダ-ボルトM20	通关后
执事	ジョ-カ- ズ-ル	2v2	マツハD1000	12章
ピノン	MGジライヤ	1v1	妖刀ヤタガラス	排位战制霸后

2.重复挑战角色以获得强力武器

在排位战中，即使外部组件较差也可以用技术弥补，但武器的好坏会直接决定了玩家能否战胜强敌，由于排位战可以获得敌方的武器，且一路上未见过的武器大多都更为强力。所以玩家要尽量刷得他们的武器，让后面的战斗更加轻松。

3.卡关时应挑战其余角色

当卡在难度较高的对战时，可以先前往挑战同级别下较为高排位的关卡，排位战的对手排位与对战难度并不完全成正比，如排名第1的ピノン会比第2位的山野淳一郎容易。当战胜同组的其余角色后，玩家的机体部件AC也有了不少提升，获得的武器也会比之前更好，这时重新挑战之前的敌人就不足为惧了。



◀排名第一的敌机也强不到哪里去，只是机体没防御弱点，也没防御优点罢了。

4.留意战场上的随机道具

排位战场上的随机道具具有时可能会扭转双方的胜负。如敌方HP不足时会以捡取道具为最优先行动，尤其是场上绿色的LP回复瓶，如果一不留神被对手捡取，很可能“辛辛苦苦几十年，一朝回到解放前”。因此玩家战斗时要随时留意右上角雷达代表道具的白色点，若为LP回复瓶，一定要抢先一步去捡取，若为其余的道具，当敌人上前捡取时，可以借机上前追击，或用远程为其削减其LP。

5.混装配装的重要性

根据自己喜好装配帅气的MG套装自然是无可厚非，但战斗并不是靠外形取胜，套装普遍存在个别属性攻击的抗性优缺点，而根据战况频繁进场更换，又会影响部件的升级，根据部件抗性合理搭配一套混装，可以消除套装中的防御弱点，让你面对何种对手都游刃有余。

近战为主的玩家推荐全身部件增加重量以增强防御力；而对于使用双手铳等远程为其为主的机体，若操作熟练的话不妨全身减少重量以提升移动速度，A级速度下即使敌方靠近也能用冲刺轻易摆脱对手。最后搭配部件时最好能激活至少一种武器熟练（スキル），增加移动速度是百利而无一害的。



▲如图中的混装搭配，面对何种攻击都具有抗性，在难度极高的排位战中也能八面玲珑。

排位战全对手资料一览



表各单元格项说明

排名&对手名			
敌方等级	场地	对战规则	附加条件
领队机	防御弱点	“部件名 武器/盾名”	
僚机	防御弱点	“部件名 武器/盾名”	

G级

100：大口寺　リュウ			
LV40	砂漠	街道战规则	–
ブルド 改	雷	MG[P]ブルド 改（全套） Z=トマホ–ク、Z=スプレッダ–、Z=デフェンダ–	
ブルド	雷	MG[P]ブルド（全套） Z=トマホ–ク、Z=スプレッダ–、Z=デフェンダ–	
99：鸣海			
LV40	建筑群	街道战规则	–
ナズ–	贯	ナズ–（头、胴、脚） ナズ–ア–ムⅢ	
ブルド	雷	MG[P]ブルド（全套） Z=トマホ–ク、Z=スプレッダ–、Z=デフェンダ–	
98：ホットポテト			
LV40	沙漠绿洲	街道战规则	–
エジプトC	水	エジプト（头、胴、脚） ロケットフィスト	
ズ–ル	斩	ズ–ル（全套） Z=ジャベリン、Z=デフェンダ–、ビ–ムサブマシンガン	
97：白鸟			
LV40	地中海遗迹	街道战规则	–
アヌビスC	雷	アヌビス（头）、アサシン（胴、右腕、左腕、脚） デス・スカッドX、シャイニングダガ–	
ズ–ル	斩	ズ–ル（全套） Z=ジャベリン、Z=デフェンダ–、ビ–ムサブマシンガン	
96：リ–			
LV40	火山	街道战规则	–
オルテガC	火	オルテガ（头、右腕、左腕、脚）、ブルド 改（胴） バルキリ–レイピア、デス・スカッドX	
エジプトC	雷	エジプト（头）、ムシャ（胴、右腕、左腕、脚） バルキリ–レイピア、バイソンマシンガン	
95：レイン			
LV40	冰河	街道战规则	–
ズ–ルC	斩	ズ–ル（头、胴、左腕）、ジャッジ（右腕、脚） Z=ジャベリン、Z=デフェンダ–、Z=スプレッダ–	
エジプトC	雷	エジプト（头）、ムシャ（胴、右腕、左腕、脚） バルキリ–レイピア、バイソンマシンガン	
94：大家			
LV40	岩山	街道战规则	–
ムシャ	贯	ムシャ（全套） ファラオブレ–ド、ビビンバ–ドガン	
エジプトC	雷	エジプト（头）、ムシャ（胴、右腕、左腕、脚） バルキリ–レイピア、バイソンマシンガン	
93：雾野　纱枝			
LV40	草原	街道战规则	–
クイ–ンC	斩	クイ–ン（头、右腕、左腕）、クノイチ（胴、脚） ビ–ムサブマシンガン、バルキリ–レイピア、トゥル–プロテクタ–	
クノイチ	斩	クノイチ（全套） シャイニングダガ–、ビ–ムサブマシンガン	
92：ボマ–・ゴ			
LV40	月面	街道战规则	–
デク–C	冲	デク–（头、胴、脚）、エジプト（右腕、左腕） イエロ–バズ–カ、バ–ンナックル	
クノイチ	斩	クノイチ（全套） シャイニングダガ–、ビ–ムサブマシンガン	
91：テツオ			
LV40	瀑布	街道战规则	–
ナズ–	冲	ナズ–（头、胴、脚） ナズ–ア–ムPⅢ	
クノイチ	斩	クノイチ（全套） シャイニングダガ–、ビ–ムサブマシンガン	

F级

90：岚山			
LV45	南极	街道战规则	–
ブルド 改C	水	ブルド 改（头、左腕、脚）、ブルド（胴、右腕） ビ–ムマシンガン、ショットガンSG4C、ストライクシ–ルド	
クノイチ	斩	クノイチ（全套） ミコトノコダチ、ビ–ムマシンガン	
89：八剑			
LV45	火山	街道战规则	–
ウォ–リア–C	冲	ウォ–リア–（头、右腕、左腕、脚）、サラマンダ–（胴） レ–ザ–キャノン、エナジ–ソ–ド、バロンシ–ルド	
クノイチ	斩	クノイチ（全套） ミコトノコダチ、ビ–ムマシンガン	
88：アヤ			
LV45	都市河川	街道战规则	–
クノイチ	斩	クノイチ（全套） ミコトノコダチ、ビ–ムマシンガン	
クノイチ	斩	クノイチ（全套） ミコトノコダチ、ビ–ムマシンガン	
87：鹿野 ギンジ			
LV45	热带雨林	街道战规则	–
マッドドッグ	斩	MG[P]マッドドッグ（头、胴、脚） マッドドッグAPⅢ	
マッドドッグ	斩	マッドドッグ（头、胴、脚） マッドドッグAⅢ	
86：东乡			
LV45	岩山	街道战规则	–
カブトC	水	カブト（头、胴）、ズ–ル（右腕、左腕、脚） オ–ガハンマ–、ドミニオンライフル	
マッドドッグ	斩	マッドドッグ（头、胴、脚） マッドドッグAⅢ	
85：ア–ノルド			
LV45	草原	街道战规则	–
グラディエ–タ–C	水	グラディエ–タ–（头、胴、脚）、ブルド（右腕、左腕） ウルトラランチャ–、ショットガンSG4C、ストライクシ–ルド	
マッドドッグ	斩	マッドドッグ（头、胴、脚） マッドドッグAⅢ	
84：ジエ–ン			
LV45	城塞	街道战规则	–
グレイメイドC	贯	グレイメイド（头、胴、左腕、脚）、パンドラ（右腕） 改造サブマシンガン、エナジ–ソ–ド	
ズ–ルC	斩	ズ–ル（头、胴、左腕）、ジャッジ（右腕、脚） ヒ–ロ–ソ–ド、バロンシ–ルド、レ–ザ–キャノン	
83：サイモン			
LV45	月面	街道战规则	–
デク–カスタムRC	贯	デク–カスタムR（头、脚）、MG[P]タイタン（胴） グランドドリル	
ズ–ルC	斩	ズ–ル（头、胴、左腕）、ジャッジ（右腕、脚） ヒ–ロ–ソ–ド、バロンシ–ルド、レ–ザ–キャノン	
82：矢壁　坪太			
LV45	地中海遗迹	街道战规则	–
デク–改	电	デク–改（全套） 改造サブマシンガン、マスタ–シ–ルド、薙刀・机铁	
デク–	电	デク–（全套） オ–ガハンマ–、ビ–ムマシンガン	
81：细井　将志			
LV45	现代都市	街道战规则	–
デク–改	电	デク–改（全套） ウルトラランチャ–、インペリアルブレ–ド、マスタ–シ–ルド	
デク–	电	デク–（全套） オ–ガハンマ–、ビ–ムマシンガン	

E级

80：ハヤブサ			
LV50	峡谷	街道战规则	–
ビビンバ–ドX–VC	光	ビビンバ–ドX–V（头、胴、脚）、アサシン（右腕、左腕） サイファ–・エッジ、レ–ルガン	
マッドドッグC	电	マッドドッグ（头）、デク–カスタムR（右腕、左腕）、アサシン（胴、脚） サイファ–・エッジ、シュ–タ–SR34C	
79：フリ–ドリヒ			
LV50	斗技场	街道战规则	–
ジ・エンペラ–C	光	ジ・エンペラ–（头、胴）、グラディエ–タ–（右腕、左腕、脚） エナジ–ソ–ド、バロンシ–ルド、4连ラビットL	
マッドドッグC	电	マッドドッグ（头）、デク–カスタムR（右腕、左腕）、アサシン（胴、脚） サイファ–・エッジ、シュ–タ–SR34C	
78：矢泽　リコ			
LV50	工场地带	街道战规则	–
クイ–ン	冲	MG[P]クイ–ン（全套） 改造サブマシンガン、フォ–スセイバ–	
ジョ–カ–C	冲	ジョ–カ–（头）、オルテガ（胴、脚） インビットア–ムC	
77：ショ–ン			
LV50	南极	街道战规则	–
デク–エ–スC	光	デク–エ–ス（头、脚）、ジョ–カ–Mk–2（胴）、デク–カスタムR（右腕、左腕） フォ–スセイバ–、マスタ–シ–ルド、マグナムキャノン	
ジョ–カ–C	冲	ジョ–カ–（头）、オルテガ（胴、脚） インビットア–ムC	
76：ルゲ–ル			
LV50	火山	街道战规则	–
ジョ–カ–C	–	ジョ–カ–（头、胴）、カブト（右腕、左腕、脚） 龙火棍、ナイトシ–ルド、ソニックマシンガン	
ジョ–カ–C	冲	ジョ–カ–（头）、オルテガ（胴、脚） インビットア–ムC	
75：サザナミ			
LV50	瀑布	街道战规则	–
ジョ–カ–C	斩	MG[S]ジョ–カ–（头、胴、脚）、アサシン（右腕、左腕） アストラルランス、コメットキャノン	
ジョ–カ–C	冲	ジョ–カ–（头）、オルテガ（胴、脚） インビットア–ムC	
74：真野　昌子			
LV50	建筑群	街道战规则	–
デク–エ–ス	冲	デク–エ–ス（全套） マグナムキャノン、ヒ–トブレイズ	
ジョ–カ–C	冲	ジョ–カ–（头）、オルテガ（胴、脚） インビットア–ムC	
73：大西			
LV50	都市河川	街道战规则	–
ズ–ルC	冲	ズ–ル（头）、クイ–ン（胴）、ジエネラル（脚） インビットア–ムC	
インビットC	冲	インビット（头）、グラディエ–タ–（胴、脚） インビットア–ムⅢ	
72：レンヤ			
LV50	草原	街道战规则	–
ジ・エンペラ–C	贯	ジ・エンペラ–（头）、ムシャ（胴）、ハカイオ–（右腕、左腕）、クノイチ贰式（脚） 薙刀・机铁、ショットガンSG4C	
インビットC	冲	インビット（头）、グラディエ–タ–（胴、脚） インビットア–ムⅢ	
71：首狩りガト–			
LV50	地中海遗迹	街道战规则	–
ブルド 改	水	ブルド 改（全套） ミョルニル、4连ラピッドL	
ブルド 改C	水	ブルド 改（头）、ブルド（胴、右腕、左腕、脚） ミョルニル、レッドバズ–カ改	

D级

70：サンダ–ボルト			
LV80	建筑群	街道战规则	–
サラマンダ–C	冲	サラマンダ–（头）、マスカレ–ドJ（胴、脚）、MG[P]オルテガ（右腕、左腕） パワ–ドアックス、オ–トマチックガン改、カ–ボンシ–ルド	
サラマンダ–C	冲	サラマンダ–（头）、クノイチ（胴、脚）、オルテガ（右腕、左腕） AMBライフルⅡ、クロガネノコダチ	
69：シゲキ			
LV81	斗技场	街道战规则	–
クノイチC	冲	MG[A]クノイチ（头）、グラディエ–タ–（胴、左腕、脚）、MG[P]グラディエ–タ–（右腕） 黑铁棍、スカウトハンドガン、カ–ボンシ–ルド	
クノイチC	冲	クノイチ（头）、グラディエ–タ–（胴、右腕、左腕、脚） スチ–ルハンマ–、ロケットLⅡ	
68：三影　ミカ			
LV82	冰河	街道战规则	–
アマゾネス	光	MG[P]アマゾネス（全套） アトラスランス、ア–バンシ–ルド、オ–トマチックガン改	
ムシャC	贯	ムシャ（头、胴、脚） ナズ–ア–ムⅣ	
67：杉本			
LV83	沙漠绿洲	街道战规则	–
ナズ–C	斩	ナズ–（头）、デク–カスタムR（胴）、デク–カスタムL（右腕、左腕）、タイタン（脚） スキャッタ–ガン改、カ–ボンシ–ルド、ナイトソ–ド	
ムシャC	贯	ムシャ（头、胴、脚） ナズ–ア–ムⅣ	
66：财前　宗助			
LV84	街道战规则	都市河川	–
ムシャC	电	ムシャ（头、胴）、デク–（右腕、左腕）、アポロカイザ–（脚） デザ–トブレ–ド、ア–バンシ–ルド、オ–トマチックガン改	
ムシャC	贯	ムシャ（头、胴、脚） ナズ–ア–ムⅣ	

65：シスターメアリ			
LV85	溶岩地带	街道战规则	–
ブルーリボンC	光	ブルーリボン（头）、グリーンリボン（胴）、グレイメイド（右腕、左腕）、レッドリボン（脚） チタニウムダガー、マシンランチャー改	
ブルーリボンC	光	ブルーリボン（头）、グリーンリボン（胴）、グレイメイド（右腕、左腕）、レッドリボン（脚） ストームマシンガン、マシンランチャー改	

64：加纳　义一			
LV86	城塞	街道战规则	–
フェアリーC	冲	フェアリー（头、胴）、マスカレードJ（脚） タイタンドリルⅣ	
ブルーリボンC	光	ブルーリボン（头）、グリーンリボン（胴）、グレイメイド（右腕、左腕）、レッドリボン（脚） ストームマシンガン、マシンランチャー改	

63：ユウリ			
LV87	月面	街道战规则	–
さくら☆零号机	冲	さくら☆零号机（头、脚）、マスカレードJ（胴）、クノイチ（右腕、左腕） 大鬼の金棒、スカウトハンドガン、コマンドシールド	
ブルーリボンC	光	ブルーリボン（头）、グリーンリボン（胴）、グレイメイド（右腕、左腕）、レッドリボン（脚） ストームマシンガン、マシンランチャー改	

62：トモエ			
LV93	地中海遗迹	街道战规则	–
パンドラC	贯	パンドラ（头、脚）、クノイチ贰式（胴、右腕、左腕） バーニングバズーカ、フルメタルナックル	
ブルーリボンC	光	ブルーリボン（头）、グリーンリボン（胴）、グレイメイド（右腕、左腕）、レッドリボン（脚） ストームマシンガン、マシンランチャー改	

61：北岛　小次郎			
LV95	草原	街道战规则	–
グラディエーター	冲	MG[P]グラディエーター（全套） グラディウスG、アトラスシールド、スキャッターガン改	
ブルドC	水	ブルド（头）、ハカイオー（胴）、MG[K]ウォーリアー（右腕、左腕）、デクーカスタムL（脚） ストライクライフル改、パイルランス	

C级

60：ポール			
LV100	瀑布	街道战规则	–
タイタン	贯	MG[P]タイタン（全套） タイタンドリルPⅢ	
グレイメイドC	贯	グレイメイド（头、胴、右腕、左腕）、MG[P]クイーン（脚） フォークラスター、スラッシュダガー	

59：ジョン			
LV101	岩山	街道战规则	–
オルテガ	冲	MG[P]オルテガ（全套） バスターメイス、マキシガトリング	
グレイメイドC	贯	グレイメイド（头、胴、右腕、左腕）、MG[P]クイーン（脚） フォークラスター、スラッシュダガー	

58：竹内			
LV102	峡谷	街道战规则	–
ズールC	斩	ズール（头）、ハカイオー（胴）、MG[A]クノイチ（右腕）、クノイチ贰式（左腕）、ジェネラル（脚） バスターメイス、AMライフル46式	
デクーC	电	デクー（头）、ハカイオー（胴）、デクー（脚） タイタンドリルⅢ	

57：リューシヤ			
LV103	火山	街道战规则	–
アマゾネスC	斩	アマゾネス（头）、クノイチ贰式（胴）、MG[A]クノイチ（右腕）、ジョーカーX（左腕）、オーディーン（脚） ドラゴンランス、グランドシールド、レッドホーク	
クノイチ贰式C	斩	クノイチ贰式（头）、ZX3参号机（胴、脚）、ズール（右腕、左腕） ドラゴンランス、グランドシールド、ゴッドランチャー	

56：マスクドJ			
LV104	斗技场	街道战规则	–
マスカレードJ	火	マスカレードJ（全套） ヴォルターレイピア、キングスハート	
クイーンC	冲	クイーン（头）、アキレス（胴）、アヌビス（右腕、左腕、脚） 雷轰棍、グランドシールド、AMライフル46式	

55：タキ			
LV105	城塞	街道战规则	–
レッドリボンC	斩	レッドリボン（头）、クノイチ贰式（胴）、MG[A]クノイチ（右腕、左腕）、ブルーリボン（脚） スレイソード、レッドホーク	
クイーンC	冲	クイーン（头）、アキレス（胴）、アヌビス（右腕、左腕、脚） 雷轰棍、グランドシールド、AMライフル46式	

54：セルゲイ			
LV106	南极	街道战规则	–
アマゾネスC	光	アマゾネス（头）、オーディーン（胴）、ジェネラル（右腕、左腕）、クノイチ贰式（脚） ガイアアックス、マキシガトリング	
クイーンC	冲	クイーン（头）、アキレス（胴）、アヌビス（右腕、左腕、脚） 雷轰棍、グランドシールド、AMライフル46式	

53：シユン			
LV107	沙漠绿洲	街道战规则	–
ジョーカーXC	斩	ジョーカーX（头、胴、脚） インビットアームⅣ	
インビットC	电	インビット（头、脚）、ハカイオー（胴、右腕、左腕） フォークラスター、ブレイブナックル	

52：宇崎　拓也			
LV113	建筑群	街道战规则	–
パンドラC	贯	パンドラ（头、脚）、オーディーン（胴）、アキレス（右腕、左腕） ヴォルターレイピア、アーマードシールド、ライオットガンS1	
クイーンC	冲	MG[P]クイーン（头、右腕、左腕）、MG[A]クノイチ（胴、脚） キングスハート、ネプチューンバズーカ	

51：ジエイソン			
LV115	岩山	街道战规则	–
ムシヤC	水	ムシヤ（头、胴、右腕）、カブト（左腕、脚） スレイソード、キングスハート	
クイーンC	冲	MG[P]クイーン（头、右腕、左腕）、MG[A]クノイチ（胴、脚） キングスハート、ネプチューンバズーカ	

B级

50：チーリン			
LV120	地中海遗迹	街道战规则	–
アマゾネスC	电	MG[P]アマゾネス（头、胴、脚）、MG[P]オルテガ（右腕、左腕） ステルスダガー、ライオットガンS1	
AX-00C	冲	AX-00（头、胴、脚）、アキレス（右腕、左腕） 薙刀·新斩铁、βブラスター	

49：山野　真理绘			
LV121	草原	街道战规则	–
アキレスC	冲	アキレス（头、胴、脚）、AX-00（右腕、左腕） ハードパルチザン、ブルームーンシールド、Gクイッククリボルバー	
AX-00C	冲	AX-00（头、胴、脚）、アキレス（右腕、左腕） 薙刀·新斩铁、βブラスター	

48：ミラージュ			
LV122	瀑布	街道战规则	–
フェアリーC	斩	フェアリー（头）、ジョーカー（胴）、マッドドッグ（脚） マッドドッグAⅣ	
AX-00C	冲	AX-00（头、胴、脚）、アキレス（右腕、左腕） 薙刀·新斩铁、βブラスター	

47：リキヤ			
LV123	草原	街道战规则	–
ナズーC	斩	ナズー（头）、MG[P]クノイチ贰式（胴、左腕）、ジョーカーX（右腕）、ブルド改（脚） ヘビイソード改、モノリスシールド、ライオットガンS1	
マッドドッグC	贯	マッドドッグ（头）、MG[A]パンドラ（胴）、ハンター（脚） マッドドッグAⅣ	

46：清谷			
LV124	斗技场	街道战规则	–
ジョーカーC	斩	MG[S]ジョーカー（头、胴）、アヌビス（右腕、左腕）、ZX3壹号机（脚） メガトンハンマー、タイフーンマシンガン	
オルテガC	冲	オルテガ（头）、MG[P]クノイチ贰式（胴）、MG[K]ウォーリアー（脚） ファイヤーアームⅡ	

45：原田			
LV125	工场地带	街道战规则	–
ビビンバードXC	贯	ビビンバードX（头、胴）、MG[A]パンドラ（右腕、左腕）、パンドラ（脚） ヴァルハラレイピア、ハイパーバックラー、βブラスター	
オルテガC	冲	オルテガ（头）、MG[P]クノイチ贰式（胴）、MG[K]ウォーリアー（脚） ファイヤーアームⅡ	

44：ジヤクソン			
LV126	地中海遗迹	街道战规则	–
クノイチC	贯	クノイチ（头）、ハンター（胴）、MG[K]ウォーリアー（右腕、左腕）、マスターコマンド（脚） ゴッドランチャー、βブラスター、アサルトシールド	
ナズーC	斩	ナズー（头）、デクーカスタムL（胴、脚）、ジ·エンペラー（右腕、左腕） 薙刀·新斩铁、ハイパーバックラー、エリミネートライフル	

43：贞松　四郎			
LV127	都市河川	街道战规则	–
マスターコマンド	光	マスターコマンド（全套） タイフーンマシンガン、カービンM3、マーシャルシールド	
ナズーC	斩	ナズー（头）、デクーカスタムL（胴、脚）、ジ·エンペラー（右腕、左腕） 薙刀·新斩铁、ハイパーバックラー、エリミネートライフル	

42：Dr.カム			
LV133	现代都市	街道战规则	–
デクーカスタムLC	冲	デクーカスタムL（头）、フェアリー（胴）、ハンター（右腕、左腕）、ジョーカーMk-2（脚） ビクトリーエッジ、ヘビイソード改、ブルームーンシールド	
ジョーカーC	斩	MG[S]ジョーカー（头、脚）、マッドドッグ（胴）、デクー（右腕、左腕） ブリッツバズーカ、Gクイッククリボルバー、モノリスシールド	

41：八神　英二			
LV135	月面	街道战规则	–
ジエネラル	冲	ジエネラル（全套） エリミネートライフル、ヴァルハラレイピア、マーシャルシールド	
ジョーカーC	斩	MG[S]ジョーカー（头、脚）、マッドドッグ（胴）、デクー（右腕、左腕） ブリッツバズーカ、Gクイッククリボルバー、モノリスシールド	

A级

40：トラジ			
LV140	热带雨林	街道战规则	–
ハンターC	贯	ハンター（头、右腕、脚）、ジョーカーMk-2（胴、左腕） デッドショットSV2、焰	
ウォーリアーC	光	MG[K]ウォーリアー（头、脚）、タイタン（胴）、デクーカスタムL（右腕、左腕） バスターバズーカ、ソニックアックス	

39：ポコタ·ポコタ			
LV142	街道战规则	溶岩地带	–
オルテガC	冲	オルテガ（头、左腕）、グラディエーター（胴）、サラマンダー（右腕、脚） ソニックアックス、レーザーキャノンM2	
アマゾネスC	电	アマゾネス（头）、グラディエーター（胴）、マッドドッグ（脚）、デクー改（右腕、左腕） 龙炎棍、モノリスシールド、メガデスランチャー	

38：ユキオ			
LV144	冰河	街道战规则	–
クノイチ贰式C	斩	MG[P]クノイチ贰式（头）、ZX3壹号机（胴）、パンドラ（右腕、左腕）、カブト（脚） エリュシオンエッジ、グロリアスシールド、ビビンブラスター	
ムシヤC	贯	ムシヤ（头、胴）、ジョーカー（右腕、左腕）、カブト（脚） エリュシオンエッジ、サドンデスX	

37：藤堂　三良			
LV146	草原	街道战规则	–
ジヤッジC	贯	ジヤッジ（头、右腕、左腕）、ジ·エンペラー（胴）、ZX3参号机（脚） エリュシオンエッジ、Z=デフェンダーⅡ、ヘビイマシンガン	
インビットC	电	インビット（头）、ジヤッジ（胴、脚）、デクー（右腕、左腕） レーザーキャノンM2、エリュシオンエッジ、モノリスシールド	

36：デッドマン			
LV148	现代都市	街道战规则	–
ハカイオー绝斗C	电	ハカイオー绝斗（头、脚）、ジ·エンペラー（胴）、アサシン（右腕、左腕） マキシハルバード、デッドショットSV2	
インビットC	电	インビット（头）、ジヤッジ（胴、脚）、デクー（右腕、左腕） レーザーキャノンM2、エリュシオンエッジ、モノリスシールド	

35：イソロク			
LV150	沙漠绿洲	街道战规则	–
ハカイオーC	水	ハカイオー（头、脚）、ムシヤ（胴）、Gレックス（右腕）、サラマンダー（左腕） エリュシオンエッジ、グロリアスシールド、ヘビイマシンガン	
タイタンC	贯	タイタン（头、脚）、フエンリル（胴）、マスターコマンド（右腕、左腕） デッドショットSV2、プロミネンスダガー	

34：藤原			
LV152	砂漠	街道战规则	–
アサシンC	电	アサシン（头）、ハカイオー（胴）、タイタン（脚） ロケットフィストⅡ	
インビットC	贯	インビット（头）、MG[P]さくら☆零号机（胴、脚）、MG[S]ジョーカー（右腕、左腕） サドンデスX、エリュシオンエッジ、グロリアスシールド	

33：チヤリオット1			
LV154	峡谷	街道战规则	–
オーディーンC	光	オーディーン（头、脚）、プロトゼノン（胴）、ブルド改（右腕、左腕） Z=ジャベリンM2、Z=デフェンダーⅡ、ヘビイマシンガン	
インビットC	贯	インビット（头）、MG[P]さくら☆零号机（胴、脚）、MG[S]ジョーカー（右腕、左腕） サドンデスX、エリュシオンエッジ、グロリアスシールド	

32：ロン			
LV163	火山	街道战规则	–
ジョーカーMk-2C	光	ジョーカーMk-2（头、右腕、脚）、アサシン（胴）、Gレックス（左腕） マキシハルバード、レールガンM2	

インビット	贯	インビット（头）、MG[S]ジョーカー（右腕、左腕）、MG[P]さくら☆零号机（胴、脚） サドンデスX、エリュシオンエッジ、グロリアスシールド	

31：石森　ルナ			
LV165	城塞	街道战规则	–
パンドラC	贯	MG[A]パンドラ（头、脚）、フェアリー（胴）、デクーエース（右腕、左腕） シュヴァルツローエ、ビームガーターⅡ、ヘビィマシンガン	
インビットC	贯	インビット（头）、MG[P]さくら☆零号机（胴、脚）、MG[S]ジョーカー（右腕、左腕） サドンデスX、エリュシオンエッジ、グロリアスシールド	

S级

30：タイチロウ			
LV181	热带雨林	街道战规则	–
フェンリルC	贯	フェンリル（头、脚）、マスターコマンド（胴）ハカイオー（右腕、左腕） キングオベロン、ブルーバズーカ改	
ハンターC	斩	ハンター（头、脚）、ZX3壹号机（胴） グランドドリルⅡ	

29：ユナ			
LV183	瀑布	街道战规则	–
パンドラC	贯	パンドラ（头）、MG[K]ウォーリアー（胴）、フェンリル（右腕、左腕）、MG[P]クノイチ贰式（脚） カミシロノコダチ、ハイパーマシンガン	
ハカイオーC	水	ハカイオー（头）、ZX3贰号机（胴、脚） インビットACⅡ	

28：ランラン			
LV185	月面	街道战规则	–
クイーンC	贯	クイーン（头）、ZX3参号机（胴）、ナイトメア（右腕、左腕、脚） オニキリ、ビームガーターⅡ、デス・スカッドXX	
ジ・エンペラーC	光	ジ・エンペラー（头、胴、脚）、オーディーン（右腕、左腕） オーガハンマーⅡ、アースキャノン	

27：オタブルー			
LV187	现代都市	街道战规则	–
ビビンバードX-Ⅱ	火	ビビンバードX-Ⅱ（全套） Z=スプレッダーM2、水龙棍	
ジ・エンペラーC	光	ジ・エンペラー（头、胴、脚）、オーディーン（右腕、左腕） オーガハンマーⅡ、アースキャノン	

26：Xプロージョン			
LV189	溶岩地带	街道战规则	–
アマゾネスC	电	アマゾネス（头、胴、脚）、アポロカイザー（右腕、左腕） カミシロノコダチ、ハイパーマシンガン	
ジ・エンペラーC	光	ジ・エンペラー（头、胴、脚）、オーディーン（右腕、左腕） オーガハンマーⅡ、アースキャノン	

25：シャギュア			
LV191	峡谷	街道战规则	–
フェアリーC	冲	フェアリー（头、胴、脚）、ビビンバードX-Ⅱ（右腕、左腕） 刚刀ダイナスブレード、イエローバズーカ改	
ZX3参号机C	贯	ZX3参号机（头、右腕、左腕）、パンドラ（胴）、さくら☆零号机（脚） オニキリ、ハイリフレクター、Z=スプレッダーM2	

24：三浦			
LV193	城塞	街道战规则	–
クイーンC	冲	クイーン（头）、さくら☆零号机（胴、右腕、左腕）、ジョーカー（脚） レールガンM2、キングオベロン	
ZX3贰号机C	贯	ZX3贰号机（头、右腕、左腕）、MG[S]ジョーカー（胴、脚） デス・スカッドXX、カレツカ・エッジ	

23：山口			
LV195	冰河	街道战规则	–
さくら☆零号机C	冲	MG[P]さくら☆零号机（头）、グレイメイド（胴）、フェアリー（右腕、左腕）、クイーン（脚） オニキリ、ハイリフレクター、アースキャノン	
ZX3壹号机C	斩	ZX3壹号机（头、右腕、左腕）、インビット（胴、脚） 水龙棍、ビームガーターⅡ、改造サブマシンガンS	

22：オタピンク			
LV197	现代都市	街道战规则	–
ビビンバードX-Ⅳ	水	ビビンバードX-Ⅳ（全套） Z=スプレッダーM2、カミシロノコダチ	
ZX3壹号机C	斩	ZX3壹号机（头、右腕、左腕）、インビット（胴、脚） 水龙棍、ビームガーターⅡ、改造サブマシンガンS	

21：北岛　沙希			
LV199	斗技场	街道战规则	–
クノイチ贰式	冲	MG[P]クノイチ贰式（全套） 水龙棍、アイギスシールドSP、カービンM4	
クノイチ	冲	MG[P]クノイチ（全套） アヴェンジャー、イエローバズーカ改	

SS级

20：木下　コウジ			
LV200	瀑布	突然死亡赛制	–
ブルド	火	ブルド（全套） デス・スカッドXX、古龙の爪	
プロトゼノンC	光	プロトゼノン（头、右腕、左腕）、グラディエーター（胴）、オーディーン（脚） 水龙棍、シュバリエシールド	

19：オタブラック			
LV200	现代都市	突然死亡赛制	–
ビビンバードX-V	光	ビビンバードX-V（全套） ダムダムキャノン、ハイパーマシンガン	
プロトゼノンC	光	プロトゼノン（头、右腕、左腕）、グラディエーター（胴）、オーディーン（脚） 水龙棍、シュバリエシールド	

18：グンソウ			
LV200	岩山	突然死亡赛制	–
グリーンリボン	火	グリーンリボン（全套） フォトンマシンガン、冥刃コガラスマル	
プロトゼノンC	光	プロトゼノン（头、右腕、左腕）、グラディエーター（胴）、オーディーン（脚） 水龙棍、シュバリエシールド	

17：中林　レイナ			
LV200	斗技场	街道战规则	敌方近距离武器攻击力×2
アマゾネス	光	アマゾネス（全套） 薙刀・新机铁、イエローバズーカ改	
ズールC	水	ズール（头）、ムシャ（胴）、サラマンダー（右腕）、エジプト（左腕、脚） キングオベロン、イエローバズーカ改	

16：穗村			
LV200	砂漠	街道战规则	敌方异常状态免疫
エジプトC	水	エジプト（头、胴）、イフリート（右腕、左腕）、Gレックス（脚） 刚刀ダイナスブレード、イエローバズーカ改	
アヌビスC	水	アヌビス（头、胴、脚） ショックアームⅡ	

15：オタイエロー			
LV200	现代都市	无限制规则	敌方异常状态免疫
ビビンバードX-Ⅲ	电	ビビンバードX-Ⅲ（全套） ダムダムキャノン、キングオベロン	
アヌビスC	水	アヌビス（头、胴、脚） ショックアームⅡ	

14：ファントム			
LV200	建筑群	街道战规则	敌方远距离武器攻击力×2
ナイトメアC	贯	ナイトメア（头、胴）、MG[P]さくら☆零号机（右腕、左腕）、グレイメイド（脚） ハンマー、メテオキャノン	
ムシャC	光	ムシャ（头）、ハカイオー绝斗（胴、右腕、左腕）、マスターコマンド（脚） 刚刀ダイナスブレード、アイギスシールドSP、ハイパーマシンガン	

13：ドラケン			
LV200	火山	街道战规则	敌方远距离武器攻击力×2
ズールC	斩	ズール（头、脚）、プロトゼノン（胴）、Gレックス（右腕、左腕） 双枪ブレイヴランス、シュバリエシールド、メテオキャノン	
ムシャC	光	ムシャ（头）、ハカイオー绝斗（胴、右腕、左腕）、マスターコマンド（脚） 刚刀ダイナスブレード、アイギスシールドSP、ハイパーマシンガン	

12：ヴィンセント			
LV200	峡谷	街道战规则	敌方远距离武器攻击力×2
ゼノンC	光	ゼノン（颜）、オーディーン（胴、右腕、左腕）、プロトゼノン（脚） 灵刀クサナギ、デス・スカッドXX	
ムシャC	光	ムシャ（头）、ハカイオー绝斗（胴、右腕、左腕）、マスターコマンド（脚） 刚刀ダイナスブレード、アイギスシールドSP、ハイパーマシンガン	

11：マジョラム			
LV200	沙漠绿洲	街道战规则	敌僚机攻击力×2、领队机弱化
ブルーリボン	电	ブルーリボン（全套） フォトンマシンガン、ブルーバズーカ改	
カイザC	电	カイザ（头、脚）、ゼノン（胴、右腕、左腕） 刚刀ダイナスブレード、シュバリエシールド、ダムダムキャノン	

SSS级

10：オタレッド			
LV200	砂漠	街道战规则	敌方容易进入异常状态，攻击力×2
ビビンバードX	贯	ビビンバードX（全套） ヘブンブラスター、龙拳ゴウターロン	
ナイトメアC	斩	头ナイトメア、胴ZX3壹号机、足ZX3参号机 サンダーアームⅡ	

9：ヤマネコ			
LV200	现代都市	街道战规则	敌方容易进入异常状态，攻击力×2
レッドリボン	水	レッドリボン（全套） カービンM5S、电芯デュランダル	
プロトゼノンC	贯	头プロトゼノン、胴足月光丸、两腕ジエネラル、 メガレーザーキャノン 刚锤ダーインスレイヴ	

8：森上　ケイタ			
LV200	草原	突然死亡赛制	敌方容易进入异常状态，攻击力×2
ウォーリアー	冲	ウォーリアー（全套） 邪枪メデューサランス、ナノカーボンSP4、カービンM5S	
ナイトメアC	斩	ナイトメア（头）、ZX3壹号机（胴）、ZX3参号机（脚） サンダーアームⅡ	

7：二阶堂　友纪人			
LV200	冰河	街道战规则	敌方远距离武器攻击力×2
月光丸C	贯	月光丸（头、右腕、左腕）、カイザ（胴）、クノイチ贰式（脚） 超银河ブレード、イージスシールド、高出力レールガン	
プロトゼノンC	贯	プロトゼノン（头）、月光丸（胴、脚）、ジエネラル（右腕、左腕） メガレーザーキャノン、刚锤ダーインスレイヴ	

6：マスターキング			
LV200	南极	突然死亡赛制	敌方近距离武器攻击力×2
アポロカイザー	冲	アポロカイザー（全套） 圣剑エクスカリバー	
グレイメイドC	贯	グレイメイド（头、脚）、カイザ（胴、右腕、左腕） ライオットガンS3、霸王ケイオスシールド、超银河ブレード	

5：オタクロス			
LV200	地中海遗迹	突然死亡赛制	敌方异常状态免疫
イフリートC	水	イフリート（头、胴）、ZX3贰号机（右腕、脚）、ZX3壹号机（左腕） 我王鬼神刀、メイジャーシールド、ハイパワーガトリング	
デクーカスタムCC	光	デクーカスタムC（头、胴、脚）、クリムゾンアーム	

4：神谷　コウスケ			
LV200	月面	无限制规则	敌方异常状态免疫
ルシファー	水	ルシファー（全套） 电芯デュランダル、霸王ケイオスシールド、カービンM5S	
デクーカスタムCC	光	デクーカスタムC（头、胴、脚） クリムゾンアーム	

3：アルテミスMC			
LV200	溶岩地带	无限制规则	敌方异常状态免疫
究极ブルド	电	究极ブルド（全套） 邪魂オルトロス、フォークラスターL	
GレックスC	水	Gレックス（头、胴）、ZX3贰号机（右腕、左腕）、イフリート（脚） 机枪ディアブロ、フルタワーシールド、高出力レールガン	

2：山野　淳一郎			
LV200	冰河	无限制规则	敌方异常状态免疫
ジ・エンプレス	电	ジ・エンプレス（全套） 圣锤アフロディーテ	
パンドラC	贯	パンドラ（头、脚）、ナイトメア（胴）、フェンリル（右腕、左腕） 咒魂ソウルイーター、シューターSR35S	

1：ピノン			
LV200	斗技场	无限制规则	敌方异常状态免疫
ジライヤ	–	ジライヤ（全套） 妖刀ヤタガラス、雷神棍	
月光丸C	光	月光丸（头、胴）、ゼノン（右腕、左腕、脚） ヘブンブラスター、センチネルシールド、タケミカヅチ	



秋叶原街道的战斗正在上演



文 阿鲁

本作是一款以秋叶原为舞台、以吸血鬼为题材、以脱衣为主旨的原创A·AVG，游戏中对秋叶原街道的场景还原度很高，让玩家很有身临其境的感觉。虽然外观方面的刻画比较完善，不过游戏并没有将秋叶原宅文化这一特点很好地表达出来，让人难免有些遗憾。

A·AVG	秋叶原之旅 アキバズ トリップ		
Acquire	2011年5月19日	日版	1人
5670日元	无对应周边	推荐游戏年龄：15岁以上	

AKIBA'S TRIP
アキバズトリップ

菜单简介

- 查看角色情报
- 社交网络，关于游戏里的一些内容都会在这里集中讨论
- 查看角色技能
- 查看任务
- 查看邮件
- 相机
- 查看游戏系统知识
- 查看或使用道具
- 设定



操作说明

按键	功能
方向键	移动视角/选择地点（大地图）
滑杆	角色移动/选择地点（大地图）
□	中段攻击/骚扰（非战斗时）
△	上段攻击/骚扰（非战斗时）
○	下段攻击/对话（非战斗时）
×	跳跃
L	战斗时拿出或收起武器
R	防御/视角复位
SELECT	使用照相机（非战斗时）
START	调出菜单

照相模式

完成主线任务No.4后获得相机，之后就可以在街道中非战斗状态下按SELECT键进入照相模式。长按△键可以锁定距离较近的人物，此时可以看到此人物穿着的衣物的名称，黄色代表可脱，红色表示不可脱。按○键为照相，吸血鬼是不会出现在相片里的，这也是辨认吸血鬼的惟一方法，通过照相发现吸血鬼后就可以和它们对话并进入战斗了。每次照相后需要进行一段时间的充电，充电期间虽然也可以照相，但无法辨别吸血鬼。

脱衣

游戏中是一个人类和吸血鬼（阴妖子）共存的世界，吸血鬼怕阳光，只要将它们的服装脱掉，让其皮肤大面积暴露在阳光下，它们的身体就会逐渐炭化，只有将它们的服装全部脱光才可以成功消灭。在实际游戏时，无论对方是人类还是吸血鬼都可以实现脱衣这一动作，服装分为头饰、上衣和裤子三个部分，使用各种段位的攻击将对应的服饰耐久度削减到一定程度后（服饰变红）就可以长按对应的按键进行脱衣了。对方的服装分为可脱和不可脱，这一点可以在照相模式里进行确认，可脱的服装脱掉后归自己所有，不可脱的服装会以撕碎的方式从对手身上强行拆除，相应地也不可获得这件服装，想要获得对方身上的服装就必须到商店里购买对应该角色的脱衣指南（技能书）。

战斗

游戏中几乎可以和所有人进行战斗，如果是吸血鬼可以通过照相的方式来进入战斗，普通人的话可以通过按□或△键进行骚扰来触发战斗，在战斗中攻击到路人时，大部分人也会立刻参与战斗。游戏中的路人分为秋叶原市民、NIRO和吸血鬼三大势力，如果频繁攻击一类人，他们的好感度就会降低，秋叶原市民看到主角就会逃跑，而NIRO和吸血鬼则会主动对主角出手。在战斗时首先要通过上、中、下段攻击来破坏对应部位服装的耐久度（选择简单模式将没有段位的概念），当服装变红时系统就会提示可以脱衣了，此时长按对应按键（初次游戏时需要在完成任务No.3后才能开始脱衣）主角就会做出脱衣的动作，命中敌人后就可以成功脱衣了。如果衣服的耐久度较高，那么在脱衣时需要连点对应按键来削减衣服的耐久度强行脱衣，不过持续时间很短，不容易脱掉。当对手有多处服装耐久度比较低时，成功脱衣后会进入连携脱衣模式，对应的按键会以比较快的速度从4个方向往画面中央移动，最终合体为一个按键，在这个按键完成合体前或者在合体的瞬间正确按下后就可以继续脱衣，按键合体的时间比较快，相当考验玩家的眼力和反应速度。不过本作在人比较多的时候会出现拖慢的情况，此时发动连携脱衣会比较容易看清按键，追求连续脱衣次数的朋友不妨多参与多人混战。

店铺

游戏以现实中的秋叶原为舞台，其中的各种店铺在现实世界中都有对应的原型，这也是本作吸引阿宅们游玩的一大理由。在游戏中，店铺里主要贩卖的是各种服装和道具，其中可以脱掉对应人群衣服的技能和各种攻击型技能要优先购买（在店铺中选择"奥义、技书"一栏），特别是攻击型技能，这直接关系到攻击连击数和技能的发动。技能分为素手、片手和双手，前期钱比较少的情况下建议先精通其中一种，然后换上对应的武器来作战，这里推荐速度较快、攻击距离远的片手。下面就列出本作所有的店铺简介以及店铺贩卖的各种物品，其中蓝色表示后期追加的物品。

秋叶原驿前

コンビニ

在日本甚至国内都随处可见的便利店，贩卖的物品以食物为主，在游戏中就有任务需要在便利店购买各种食物。

商品	价格
フランスパン	298
タウリンX	1480
杂志"smalt"	650
UVカットクリ–ム	2480
宝くじ	300
ケバブ	980
おでん缶	250
ら–めん缶	300
メイドクッキ–	1575
生卵	200
さくらんぼ	498

トキワムセン

这间店位于秋叶原电器街的入口，是一家以贩卖各种家用机、掌机以及游戏软件和游戏周边为主的店铺。这家店值得关注的地方在于一些老游戏会卖得非常便宜，并且这些游戏都是全新的，对于喜欢收集老游戏的玩家来说这家店是绝对值得一去的！

商品	价格
外国语辞典	50000
格斗技入门 上	15000
格斗技入门 中	15000
格斗技入门 下	15000
剑道入门 上	15000
剑道入门 中	15000
剑道入门 下	15000
筋トレ入门 上	15000
筋トレ入门 中	15000
筋トレ入门 下	15000
脱アキバファッション	1000
潜入！绘画商法の实态	10000
バンドしようぜ 1	3000
秋叶原献血最前线	10000

洋服屋再建

在日本各地都随处可见的服装店，不属于秋叶原的特色店铺。在游戏中是一家没有货物出售的服装店，第一次进入店铺然后选择"手伝う"，之后就可以帮忙进行重建工作了。游戏过程中获得的多余的服装可以在这里卖掉，出售服装的种类达到一定数量后还可以获得不同程度的奖励。

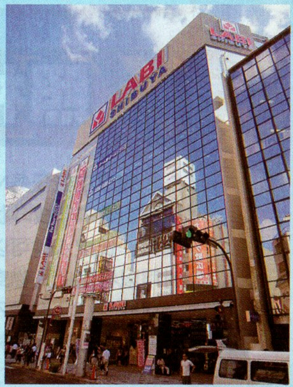
出售服装数量	奖励
5种	3000
10种	10000
20种	20000
30种	30000
40种	40000
50种	50000
60种	60000
70种	70000
80种	80000
90种	90000
100种	100000
110种	110000
120种	120000
130种	130000
140种	140000
150种	150000
160种	160000
170种	170000
180种	180000
190种	190000
200种	200000、透明服（キングスシリ–ズ）一式



ヤマダ电机

这是一家以贩卖电子产品为主的店铺。实际上，**ヤマダ电机**是日本最大的家电贩卖公司，于1983年成立的该公司至今已经在几乎全国设立了经销点，分为郊外型大规模店铺（テックランド）、都市型小规模店铺（テックサイト）和都市型大规模店铺（LABI），不同规模的店铺主要贩卖的物品也有所区别，想买最新的电子产品去这里就对了。

商品	价格
ネットブック	34800
21型液晶	29800
JPad	48800
炊饭器	33800
キ–ボ–ド	9980
小型ヒ–タ–	29800
14型液晶	9980
新型ノ–トPC	275800
ヘッドフォン	980
サンバイザ–	3990
学力向上ソフト	3480
电动アバッチタ–ボ	2980
电动テイタ–ンミニ	2980
电动ネオアフロディテ	2980



画廊

贩卖各种名画或动漫原画的地方，一般是有绘画才能的同人画家或技术宅才会光顾的地方，当然也不排除那些不懂画的人买来装饰房间以提升在外人眼中自己的品味。游戏中，在秋叶原车站闲逛时就会有人主动上前招呼玩家前往画廊，如果什么也不买就想离开，店员会像狗皮膏药一样粘住不放，为了节约时间可以买幅最便宜的，当然如果执意不买那也是可以的，就看玩家和店员谁的耐性更强了。

商品	价格
残念な绘画	80000
微妙な绘画	100000
量产型绘画	1200
版画	250000
アニメ原画	200000
名画?	1280000



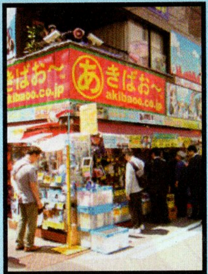
里通り＆ジャンク通り

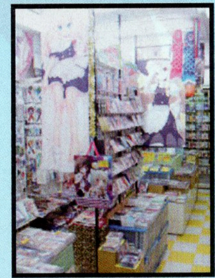
あきばお～二号店 あきばお～五号店

あきばお～在游戏中有两家店，分别是“里通り”的二号店和“ジャンク通り”的五号店。这是一家以贩卖杂货为主的连锁店，网店和实体店都有，0～7号店分布在秋叶原的各个地方，不过每间店卖的东西有所区别。游戏中出现的二号店和五号店主要卖小家电、日常供给品、玩具以及一些食物。看上去这间店没有什么值得阿宅逛的地方，但实际上好东西都藏在了游戏中没有出现的三号店和四号店。这两家店是同人专卖店，各种同人CD、动画、写真集周边等都能在这里找到，无论二次元宅还是三次元宅都能在这里找到自己喜欢的东西。

あきばお～二号店	
商品	价格
ボクシンググローブ	4980
フィットネスグローブ	2100
チャンピオンググローブ	58000
ピコピコハンマー	980
诱导体	9800
ハリセン	105
アコースティックギター	10500
祭りうちわ	210
ゴルフクラブ	19800
ダルマ	1500
ダーツボート	5250
合格ダルマ	30000

あきばお～五号店	
商品	价格
チャンピオンググローブ	58000
チタンナックル	98000
ストライクガン	100000
木制バット	5800
高级木刀	27800
ガスマスク	6980
天使セット	19800
恶魔セット	19800





ジャンク屋

所谓ジャンク，指得是有缺陷或已出现故障的玩具、家电、自行车等商品，通俗点说就是废品站。当然和单纯的废品站还是有区别的，ジャンク屋回收的废品是那些可以经过处理将其中有用的部分提出来的，算是对废旧品再利用的一个地方。在秋叶原有非常多的ジャンク屋，而游戏中的ジャンク屋一开始没什么东西卖，将不用的装备或武器在这里卖掉后就可以买到给武器或装备升级的道具，卖出的武器装备等级越高，能买到可增加武器装备等级道具的品质也就越好，算是充分体现出这个店的作用了。

アキバあそび馆



于2009年12月在秋叶原开张的“アキバあそび馆”是日本老牌服装企业Jeans Mate为了庆祝创业50周年而开设的一间以女仆为主题的卖场。这是一间拥有6层楼，总面积超过300平方米的大型店铺，其中1、2楼主要贩卖游戏、人气角色的周边、Cosplay服装等；3楼为具备日本文化的T恤、秋叶原土特产等商品；4、5楼是由打扮成女仆模样的店员为顾客服务的时尚服装店，6楼则是用作休息的自由空间。由于店员基本都是女仆装备，因此宅气息浓厚，算是秋叶原一道独特的风景，不过该店于2011年5月23日正式宣布关闭，对于没有去过的玩家来说不得不说是一个遗憾。

商品	价格
イヤーマフ	2980
青いチェックのシャツ	780
バンドマンのベスト	1980
アジアンタンクトップ	13900
ピンクロンT	5980
大卖出の服	19800
代表Tシャツ	3990
ゴンのシャツ	300000
ノブのシャツ	300000
ヤタベさんのシャツ	300000
タンカラーのチノパン	780
アジアンスカート	10800
ピンクロングスカート	4980
ゴンのパンツ	300000
ノブのパンツ	300000
ヤタベさんのパンツ	300000

女仆店

女仆店位于“里通り”左侧路口，店门前有女仆在迎接客人，靠近女仆后对方还会主动上前邀请玩家去店里。游戏中的女仆店可玩要素不多，选择第一项为购买食物，第二项为和女仆玩游戏，无论买食物还是玩游戏每次都要花费1000元并且获得一个女仆点数（Maid Point，以下简称MP）第一个游戏“数取りゲーム”要求和女仆依次说数字，从1开始，每次说的数字和对方的数字之差要在3以内，最后谁说到30就算谁赢。由于是玩家先数，因此这个游戏有必胜法，具体的数法为2、6、10、14、18、22、26、30；第二个游戏“じゃんけんホイホイ”是和女仆玩猜拳的游戏，首先玩家和女仆分别出两次拳，然后选择其中的一个决胜负，胜利后需要从三个手势中进行选择，如果玩家做的动作和女仆一样那就能获得最终的胜利，这个游戏胜利后会奖励额外的5点MP；最后一个游戏“クイズ”是问答游戏，分为“秋叶原”和“ITウィッチ”，连续回答对3个问题即获胜，会奖励额外的2点MP。累积一定数量的女仆点数可以获得奖励。

女仆点数	获得奖励
10	メイドクッキー×1
30	メイドクッキー×5
50	メイド吃茶攻略 入门编
100	メイド吃茶攻略 实践编
150	メイドクッキー×10
200	サラの极意＋获得在斗技场与サラ对战的资格

问答游戏相关

秋叶原相关问题	
提问	答案
“AKIBA’S TRIP”を制作した秋叶原にあるゲーム会社は?	株式会社アクワイア
1935年アキバに存在した市场は何?	神田青果市场
2000年中期、オタク文化や秋叶原に集う人々は何と呼ばれた?	アキバ系
2006年以前、里通りの店铺で沉默の了解であった商品陈列におけるルールの通称は?	白线ルール
2011现在アキバには献血ルームは何か所あるか?	2カ所
2011年现在の秋叶原电气街振兴会の会长は○○会长である	オノデン
アキバでは今“萌え”や“アニメ”は流行りだけど、战后间もなく流行したのは○○のパーツである	ラジオ
アキバにあった2006年に闭馆した博物馆とは何博物馆か?	铁道
アキバにある电气杂货の店“あきばお～”は7号店まであるらしいけど、全部で何店铺ある?	8
アキバの语源の一つは1870年顷○○の地域で镇火で人气があった神梓を祀ったことを语源とする	远州
アキバの南を流れる川の名前は?	神田川
アキバは“Akiba”と书くんだけど、街名のアキハバラの英语の缀りはなんて书く?	Akihabara
アキバはヲタクが多いことで有名だけど、海外で外来语化され、次のうち、何に対するマニアの事を示す?	アニメ
アキバは昔“あきはばら”等と呼ばれたが、次のうち实际に使われた名称はどれ?	アキバッパラ
アキバのどこにパーソナルコンピューター发祥の地のパネルが置かれているか?	ラジオ会馆
秋叶原という街も当然あるけど、有名な“アキバ”の电机街の大半は秋叶原ではなくて、どこ?	外神田
秋叶原のゲーム会社を舞台にした人气漫画は?	大东京トイボックス
秋叶原の由来は火防の神の秋叶大权现だけど、昔“秋叶さん”が劝请されたとする社の名前は?	镇火社
秋叶原に点在する主にジャンク品を扱う店の总称は?	ジャンク屋
秋叶原で爱されている携帯食のドネルケバブの“ドネル”ってどんな意味?	回转
おでん缶の天狗缶诘はどこにある企业か?	名古屋
かつて秋叶原に存在した驿で、旧国铁中央本线の始发驿でもあった驿の名称は?	万世桥驿
高度经济成长期に三种の神器と言われたのは白黑テレビ、冷藏库ともう一つは?	洗濯机
スペースインベーダーの本当にあった攻略法の名前は?	ナゴヤ打ち
战后、露店撤废令を施行した占领军总司令部の略称は?	GHQ
中央通りがアキバの南侧にある神田川の上を渡る所の有名な桥の名前は?	万世桥
次のうち、现在のアキバに营业し续けている、もっとも古い电气制品の店はどれ?	广濑无线电机
メイド吃茶でフロアを仕切る役职の名称は次のどれ?	メイド长
漫画“大东京トイボックス”に登场する主人公のゲーム会社は?	スタジオG3

ITウィッチ相关问题	
提问	答案
“ITウィッチ”のITの正しい読み方は次の内どれか?	アイティー
“ITウィッチ　まりあ”において、一番バスとサイズが大きいのは誰か?	市谷まりあ
“ITウィッチ　まりあ”の原作者であり、“矢田原版”を描いた作者の名前は次に内どれか?	矢田原カズマサ
“ITウィッチ　まりあ”の漫画は“矢田原版”と何?	山根版
“ITウィッチ　まりあ”の“山根版”の作者の名前は次の内どれか?	山根隆史
“パソコン专门病院矢田原”で动き始めてからまりあはどこで寝泊まりしているか?	お店に住み入み
“矢田原版”が连载中、最初にこの作品が话题となつた切っ挂けを作ったのは次の内どれか?	イラスト投稿サイト
“矢田原版”の初期“ITウィッチ　まりあ”の掲載ペ-ジは何ペ-ジ?	2ペ-ジ
OVA版で描かれているのは次のうちどれか?	まりあのホ-ムレス生活时代
市谷まりあ役の声优の名前は次の内どれか?	新谷光子
剧场版“ITウィッチ　まりあ”の监督の名前は?	引井监督
剧场版でまりあがライバルに最后に伝えた言叶は次の内どれ?	ありがとう
剧场版のラストで、まりあが取った行动は次の内どれか?	敌のスパコンにダイブした
现在放映されている“ITウィッチ　まりあ”のテレビアニメは第何期?	第二期
先日发卖した“ITウィッチ　まりあ”の限定グッズとは次の内どれか?	おっぱいマウスパッド＆抱き枕
テレビアニメ版で最后にスパコンを使用したのは谁?	市谷まりあ

提问	答案
テレビアニメ版において、コンピュ-タ-ウィルスはどのような姿で描写される?	モンスタ-
テレビアニメ版において矢田原がまりあを殴るのに主に使用するのは次の内どれ?	ハリセン
テレビアニメ版において矢田原に保护される前、まりあはどこに住んでいた?	公园
テレビアニメ版のクライマックスにおいて、矢田原が闭じ入められるのは次の内どれか?	ビル
テレビアニメ版第一机、剧场版においてまりあ达と最后に战った组织は次の内どれ?	the host
ネット空间におけるまりあの能力は基本、何に依存する?	使用したパソコン
まりあがかつて路上で贩卖していたものは次の内どれか?	自作PCと自作ソフト
まりあが现实世界でしている发型は次の内どれか?	长い三つ编み
まりあが住み入みで动いている“パソコン专门病院矢田原”がある街はどこ?	秋叶原
まりあが母亲と离れて暮らすことになった主な原因は次の内どれか?	お金の问题
まりあが普段から见につけているアイテムは次のうちどれか?	メガネ
まりあの失踪した父亲の职业は?	天才的エンジニア
まりあの亲友にしてライバルの女の子の名前は?	相原ナミ
まりあの日常生活をメインに描いていたのは次の内どれか?	漫画版
漫画版が“山根版”になってからの、本来の原作者である矢田原の仕事は次の内どれか?	家でゲ-ムして印税贯うのが仕事

TSUKUMO/ドスパラ

TSUKUMO是日本地区最大的电脑配件贩卖店之一，在日本许多地方都有分店。在秋叶原地区的分店不止一家，其中不但贩卖最新的各种电脑配件，一些老配件、二手货等也会以特价的形式进行贩卖。由于规模较大，货源充足，因此很少会出现在这里找不到的电脑相关配件，是电脑控们常去的地方。ドスパラ也是一家规模很大的主要卖电脑相关产品的店，同样在日本全国都有分店。这家店主要贩卖成品电脑，是购买笔记本电脑的好去处。



TSUKUMO	
商品	价格
ネットブック	34800
21型液晶	29800
JPad	48800
キ-ボ-ド	9980
ジャンクキ-ボ-ド	980
14型液晶	4800
EILCO	15800
AneSan?	15000
露天商の里事情	1000
アキバオタ芸入门	30000
别册AneSan?	12000
ファッショニスタ1	3000
アジアに学ぶ商卖のコツ	10000

ドスパラ	
商品	价格
ネットブック	34800
中古ノ-トPC	19800
21型液晶	29800
JPad	48800
EILCO	15800
新型ノ-トパソコン	275800

露店商

街头小摊贩，在游戏中只要花费1000元就可以随机从摊贩的手里获得一件物品，其中也有比较稀有的东西，对自己的运气比较自信的朋友可以在这里来淘宝。

可获得的物品
フィギュア“来泽唯”
邪神コッソム(KOS-SOM)
メイド吃茶のチラシ
宝くじ
タングステン
ケブラ-
ジャンクパ-ツ“HDD”
ジャンクパ-ツ“メモリ”
ジャンクパ-ツ“电源”
ジャンクパ-ツ“CPU”

三月兔

三月兔被定义为电脑杂货屋，在秋叶原地区共有三家分店，但实际上除了电脑配件外，各种电子产品的周边、影像器材、书籍、同人作品甚至是T恤都能在这里买到，作为阿宅来说还是值得一逛的，也许一不小心就找到其他店没有的珍贵收藏品了。

商品	价格
キ-ボ-ド	9980
EILCO	15800
ダブプリ瀬那Tシャツ	5800
ダブプリ舞那Tシャツ	5800
学力向上ソフト	3480
素手で出来るストレス解消	100000
片手で出来るストレス解消	100000
两手で出来るストレス解消	100000
オタクの品格	30000
チラシクバリズム	30000
アキペディア	50000



中央通り

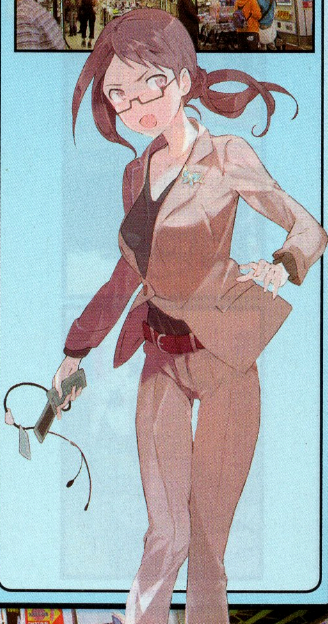
AKKY

在游戏中可以接触到“中央通り南东”的AKKY本店以及“中央通り南西”的AKKY II（二号店），这是一家大型的免税商店，店内主要经营贩卖各种电子产品。实际上，AKKY在秋叶原还有三号店以及商场化的AKKY ONE，与2010年6月开张的AKKY ONE是一所5层楼大型卖场，无论是电子产品、家电还是化妆品、特产，都能在这里买到，并且价格非常便宜，加上又是免税店，因此深受中国游客的喜爱。由于店铺主要面对的是国外消费者，因此店内都常备会中、日、英三种语言的店员，国内游客在购买商品时完全不用顾虑语言方面的问题。

AKKY本店	
商品	价格
メガネ	20000
缘なしメガネ	20000
リュック	14800
眼帯	3000
猫セット	19800
犬セット	19800
ショルダ-バッグ	24800
マスク	315
マフラ-	5800
ネックレス	34800
ブレスレット	24800
モノクル	25000
ゴ-グル	3980
マスク	315
たすき	980
腕章	480
赤缘メガネ	50000

AKKY II	
商品	价格
ナックルダスタ-	2980
ハ-ドナックル	12800
防刃グロ-ブ	24800
チタンナックル	98000
ベア-クロ-	3000
木刀	9800
デッドストック	1480
高级木刀	27800
ノブくんのリュック	50000
下缘丸メガネ	50000
アコギ	19800
サングラス	9800
ヘッドセット	2480
チョ-カ-黑	9800
サングラスとマスクセット	15800

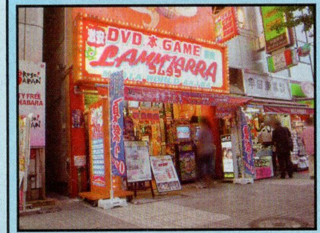




ラムタラ

ラムタラ在日本全国有十几家店，其中在秋叶原就有4家店之多。每家店的名字都有一定区别，卖的东西也也不完全相同，但以DVD为主要商品这一点都是一样的，名为“**ラムタラ エピカリアキバ**”的店主打商品是AKB48，这家店里有几乎所有AKB48相关的CD、DVD和BD商品，如果你是的AKB粉丝又恰好能到秋叶原去的话，这里是绝对不能错过的地方之一！除了丰富的DVD商品外，这里还是各种动画、游戏以及周边商品的聚集地，各平台的新老游戏、手办等相关产品也能在这里找到，由于涉及面较广，这里自然成了宅男们淘宝的圣地之一，不过游戏中这间店贩卖的东西没有很好地展现出其特色。





中央通り南东店	
商品	价格
必胜喧哗术 上	10000
必胜喧哗术 中	10000
必胜喧哗术 下	10000
一击必杀の空手 上	10000
一击必杀の空手 中	10000
一击必杀の空手 下	10000
熊の生态	300000
ファッショニスタ7	100000
ビジネスマナ–讲座	25000
出来るビジネスマン仕事术	150000
实录！募金ビジネスの实态	20000

中央通り北东店	
商品	价格
Eighteen	40000
密着！警察24时	100000
密着！警察25时	150000
密着！警察26时	200000
いい人脱出ガイド	10000
アキバ–痛–全集	5000
バンドしようぜ2	50000

とらのあな

这间店如果写成平假名可能没多少人认识，但如果写成汉字那它在国内宅友中的认知度就非常高了。没错，这就是同人志的天堂，宅男腐女的梦想之地——虎之穴！相信对动画片稍微有点了解的人应该知道虎之穴是在秋叶原，甚至



整个日本都非常有名的同人志大卖场，其店铺也遍布几乎整个日本。坐落在秋叶原的虎之穴规模非常大，分为了A、B两个店，A店主要面向男性消费者，B店则主要面向女性消费者。每间店都有7层，各种同人志、同人游戏、漫画、手办等都能在这里找到，只要你是二次元宅，定能在这里找到自己的所爱！游戏中的虎之穴算是还原得比较到位的店铺了，里面卖的也都是海报、抱枕、偶像T恤、手办等宅物，并且不少东西都价格不菲。

商品	价格
ポスタ–	1580
アイドルうちわ	980
限定ポスタ–	2580
ライド セ–バ–	15980
ぬいぐるみ	24800
萌え抱き枕	10000
银のヌイグルミ	31800
ダブプリ瀬那Tシャツ	5800
ダブプリ舞那Tシャツ	5800
天使セット	19800
悪魔セット	19800
フィギュア“来泽唯”	9800
フィギュア“ITウイッチ”	14580
フィギュア“キラ–・クリ–ン”	150000
邪神コッソム(KOS–SOM)	66666

ディスカウント店

“ディスカウント”是打折扣、减价的意思，因此很明显地这就是一家以贩卖折扣商品为主的店铺了。其实在日本，早就有这类专门贩卖打折商品的店铺，以前的“バッタ屋”就是以专门贩卖企业倒闭前的杀价商品以及以低价贩卖非正规渠道获得的商品而闻名。如今的这类折扣店主要贩卖倒闭企业的低价商品以及堆积过多的库存商品，这些商品的贩售价格通常都是原价的6～8折，深受广大妇女朋友们的喜爱。游戏中的ディスカウント店贩卖的物品包括伞、被褥、化妆水、登山绳等，算得上商品种类较多的杂货店了，而且价格也非常便宜，传授主角脱衣技巧的师傅指名要主角前往购买的几件物品可都在这间店里的。

商品	价格
ビニ–ル伞	500
フライパン	8980
布団たたき	980
ほうき	2980
オフセットレンチ	5800
ゴムハンマ–	2480
ラタン布団たたき	1580
煌ロ–ションPRO	1780
クラゲロ–ション	1780
雪ん子ロ–ション	1780
登山ロ–プ	3150
荒绳音头	3150
三代目绳野郎	3150
电动アパッチタ–ボ	2980
电动テイタ–ンミニ	2980
电动ネオアフロディテ	2980



ス-ツ专门店

这也是在日本商业区很常见的店铺，主要以贩卖西服等正装为主，主要的客户是要求穿着比较正式的公司社员。

商品	价格
格安绅士服(上)	12800
レディジャケット	12800
有能ジャケット	89000
格安绅士服(下)	12800
レディスラックス	12800
有能スラックス	89000
ブラックタイトスカ–ト	12800

ソフトショップ

泛指卖各种软件的小店，这种店铺在秋叶原里非常多。一些比较窄的街道里还能找到贩卖各种物品的中古店，秋叶原的中古店里卖的东西都非常便宜，其中不少物品都保存得很好，虽然不是新品，但几乎看不出一点折旧，舍得花时间搜寻的话，很可能在这些店里淘到已经绝版的老游戏之类物品，对于喜欢收藏的人来说是非常值得一去的。



中央通り南西店	
商品	价格
腕相扑指南 上	10000
腕相扑指南 中	10000
腕相扑指南 下	10000
重量拳げ教本 上	10000
重量拳げ教本 中	10000
重量拳げ教本 下	10000
ファッショニスタ2	5000
CABAJOU	50000
ファッショニスタ4	20000
ファッショニスタ5	50000
なんちゃって女子高生	70000
メンズエッグル	40000

中央通り南北店	
商品	价格
骑士道 上	10000
骑士道 中	10000
骑士道 下	10000
武士道 上	10000
武士道 中	10000
武士道 下	10000
自由人生活体验ルポ	500
秋叶原外国人观光客の今	5000
ファッショニスタ3	15000
ファッショニスタ6	75000

服装

游戏中服装的种类非常多，部分服装可以在店铺里购买，但大部分都需要从别人身上脱下来，当然这需要先学会针对各类型角色的脱衣技巧，否则脱衣时只能将服装撕成碎片。服装除了好看外，也相当于主角的防具，每件服装都有防御力这一概念，可以使用特定的道具让服装或武器升级来提高质量，在普通难度下，防御力提高后即使面对最终BOSS也毫无压力。

妹妹的房间

游戏进行到一定程度时会开启妹妹的房间，在这里玩家可以把获得的服装让妹妹进行试穿，然后自己从多方位、多角度欣赏，当然这一切都是建立在金钱的基础上。一开始妹妹的好感度较低，但只要不断给钱（让妹妹试穿衣服或直接给钱都行）就能慢慢提升妹妹的好感度，最后甚至还可以达

募捐团体

在许多地方都能看到拿着募捐箱的人，有时会主动上前要求玩家捐款。游戏前期可以无视，后期或多周目时可以进行捐款，捐款总数超过100万时，利用捐款完成治疗的女性就会出现在“芳林公园”。每周目捐款的金额是可以累计的，而且通关后没有用完的钱也会自动算成捐款。

斗技场

与“屋上”的下仆对话，选择“ご所望です”就可以进行斗技场的挑战了，每次挑战需要连续打倒三个敌人，完成挑战后斗技场等级提升，并且可以获得金钱奖励。A级以上难度的敌人攻击力非常高，基本被碰到一下衣服就被打成可脱状态了，因此准备些道具再来挑战比较保险。斗技场完成高等级挑战后的奖金数额非常庞大，是赚钱的好去处，每完成一次挑战后需要离开“屋上”再重新进入才能进行下一个等级的挑战。

警察

部分街道有警察四处巡逻，如果在警察面前战斗会被逮捕，直接攻击警察会遭到反击，警察的攻击力非常高，前期和警察战斗几乎等于找死，服装被破坏到一定程度后就会被逮捕，之后需要缴纳罚款。

流程攻略



※游戏主要以任务的形式推进剧情，主线任务不用玩家自己去接，完成前一个任务后就会自动接受下一个任务。

选择好名字后开始游戏（一周目能更改的只有名字这个部分），剧情中会有许多选项让玩家进行选择，如果坚持不合作，对方就会离开，接下来主角就会被早上升起的太阳晒死，从而GAME OVER。看不懂日文的玩家在这里可以一直选择第一个选项，之后主角便会加入NIRO势力，正式开始游戏。

① 自警団アジトへ

来到“里通り”和自警団アジト的成员会合，自警团的基地在里通り右侧的巷子里，门口有个红色的IN，很好辨认，与巷口的聪子对话后由她引领进入基地，在这里和团员们互相认识后，主角也正式成为其中一员开始活跃于秋叶原了。

② 待ち合わせ

前往“秋叶原驿前”，在这里找到“怪しい男”（头上戴着耳机），靠近后触发剧情战斗，给与其一定伤害后聪子赶到帮助主角脱离困境，并且要求主角前往“屋上”找师傅学习对付吸血鬼的方法。



③ 脱衣テクの传授

在“屋上”，师傅传授主角脱衣服的技巧，只要将吸血鬼的衣服全部脱掉让其暴露在阳光下，就能让它们完全炭化从而杀死它们。接下来会和师傅的手下进行训练战斗，玩家可以从三人中任意挑选一名来进行练习，利用攻击将服装破坏到一定程度时就会有对应按键的提示，然后长按该按键就可以进行脱衣了，完成战斗后结束任务，之后就可以肆无忌惮地脱别人的衣服啦！

4 アジトへ戻

5 カゲヤシ初退治

返回基地获得可辨别吸血鬼的相机，之后聪子要求主角在“里通り”利用相机找出并干掉3个吸血鬼。相机的用法请参照系统部分，“里通り”的“女性”和“若者”有很大几率是吸血鬼，可集中对他们照相，完成任务后自动返回基地交差。

6 阿倍野优の側近退治

在确认了主角的实力后便可以开始设法对付更高级的吸血鬼了，下一个目标是之前袭击主角的吸血鬼——阿倍野优，不过这只好战的吸血鬼曾多次与NIRO交锋，如今不会轻易露面，因此需要从他的亲信开始下手，干掉他的亲信引诱其出现。在“秋叶原驿前”和“中央通り南西”这两个地方都有3个打扮成乐队成员的人聚集在一起，对他们照相然后与其对话选择“お前ら，人间じゃないな？”后开战。这两场战斗比较有难度，对方人数多不说，如果途中有吸血鬼经过还会加入战斗，因此一定要速战速决，拖得越久对我们越不利。

7 阿倍野优を誘い出せ

前往“UD+”与那里的エ-ジェント对话选择第三项得知想引诱阿倍野优出现需要打扮成其亲信的模样，因此需要主角穿上ヘッドフォン（头部）和バンドマンのベスト（上衣）。这两件服装分别在“秋叶原驿前”的ヤマダ电机以及“里通り”的アキバあそび馆购买，也可以在“秋叶原驿前”的トキワムセン里购买“バンドしようぜ1”后直接脱バンドマン的衣服获得。如果2周目选择了女性建模进行游戏的话，这里只需要装备ヘッドフォン就可以了，穿上指定服装后在“UD+”和エ-ジェント对话就可以将阿倍野优引诱出来并进行战斗。

8 暴徒鎮圧

前往“中央通り南西”，在店铺外面聚集了不少宅男，这里要打倒煽动宅男闹事的バンドマン。由于这场战斗参与的人数非常多，因此玩起来会非常卡，建议攻击バンドマン后就立刻往人群外跑，把吸血鬼吸引到人比较少的地方对付起来就没有难度了。完成战斗后主角发现了救自己的女吸血鬼的身影，之后前往“中央通り北西”，在这里依旧需要完成一场混战，完成后任务结束，大地图开启新地点“芳林公园”。

9 追走せよ、黑发の少女

前往“芳林公园”找到了之前在“中央通り南西”出现的两位女性，为了掩护黑发少女逃走，眼镜娘留下来阻拦主角。使用双手武器的眼镜娘动作不快，完成战斗后出现选项，不管选择哪一个接下来都要和黑发少女战斗，对其造成一定伤害后触发剧情，之后与对方交换了姓名，男女主角就在这种情况下完成了第一次正式会面。

10 师匠に相谈しよう

为了对付被称为JKV的雌性吸血鬼，需要掌握脱掉高中女生衣服的能力，因此必须前往“屋上”寻求师傅的帮助。不过师傅却以主角没有感受到高中女生的魅力为理由拒绝传授脱衣技巧，为了让主角亲自体验高中女生的魅力，师傅要求主角去找到服装并让10来岁的女孩穿上。

11 “シンディ”を求めて

从师傅那里得到了“シンディ”这个暗号，之后前往“里通り”的基地和ヤタベ大叔对话打听到相关情报，然后来到“芳林公园”，与滑梯下面的“风吕冈”对话选择“‘シンディ’を知ってる？”，连续对话5次后大叔总算同意将其视为至宝的服装卖给主角，再次对话选择支付多少钱购买，毫不犹豫地选择最后一项吧。之后收到妹妹发来的短信，返回大地图按△键进入“妹の部屋”，给零用钱后就可以让妹妹试穿刚刚得到的高中女生校服了。以后可以在这里花钱让妹妹试穿流程中获得的服装。之后返回“屋上”向师傅报告，然后和师傅的手下进行战斗，完成后掌握了脱女性高中生衣服的技巧。

12 新技で讨伐

前往“秋叶原驿前”和自警团的同伴会合，之后二次元宅（ノブ）和偶像宅（ゴン）告诉主角关于JKV的消息，她的目标是穿着西装的有钱人，因此需要主角换上西装引诱她出现。前往“中央通り南东”的ス-ツ专门店购买格安绅士服（上）和格安绅士服（下）（如果是女性则购买レディジャケット和レディスラックス），西装的价格比较贵，没有钱的话可以去挑战一下斗技场。穿上之后来到“秋叶原驿前”与自警团的同伴对话后就能引出JKV了。这场战斗要面对5个女性吸血鬼，难度比较高，比较有效的对付方法是被打倒后起身攻击，使用片手武器的话可以进行多次攻击，很快就能把围在身边的杂兵清理干净。

13 サブミッションを受けよう

前往“里通り”，与左边巷子里的情报屋对话，选择任务“デ-ト所望”，然后前往“ジャンク通り”与琉衣对话，不过对方却是阿倍野优女扮男装，之后要和阿倍野优与店主两人进行战斗。战斗结束后阿倍野优逃跑了，而店主则请求主角不要伤害琉衣，之后路过的自警团员ヤタベ发现了战斗中的主角，更意外地发现了经常和自己一起下棋的店主，在一番请求下主角决定放过这个不好战的吸血鬼。

14 Mr.Xに会う

为了找到店主所说的Mr.X，首先来到自警团基地向二次元宅打听“ITウイッチまりあ”的相关消息，在ITウイッチまりあ的故事叙述里可以找到大部分相关问题的答案。首先在情报屋接任务“地を这うレンズ2”，前往“秋叶原驿前”与ゴスロリ对话，然后到“芳林公园”与ロ-アングラ-对话并选择第二项开战，打倒3人后返回“秋叶原驿前”与ゴスロリ对话完成任务，获得物品“ゴスロリ默示录”，之后便可以脱ゴスロリ的服装了（女性角色可以跳过这一步）。然后在情报屋接受任务“アナザ-ワ-ルド”，在“ジャンク通り”与新山对话得知他需要Cosplay的服装，前往“中央通り北西”脱掉ゴスロリ的服装（女性的话则是前往“中央通り北西”脱聚集在那里的サラリ-マン的衣服，虽然这套服装可以在商店里购买，但是想完成任务必须用脱的）后返回与新山对话，然后在大地图画面换上刚才得到的服装后再返回与新山对话，从现在开始就可以穿和自己性别不同的服装了。再前往“屋上”请求师傅教导脱制服的技巧，完成三连战后成功学得该技巧，然后前往“中央通り北西”和这里的コスプレヤ-对话，战斗时衣服要脱掉不要打碎，战斗结束后记得回收地上的武器。最后换上ITウィッチ套装（包括武器），返回“里通り”和女仆对话选择“Mr.Xに会いたい”→“はい”后开始回答问题（这里要回答的是ITウイッチ的相关问题，答案见店铺介绍的女仆店部分），连续回答正确3题后便可以见到Mr.X了，三个选项各选择一遍便可完成剧情对话。

15 サラからの紹介

通过サラ的介绍，来到“屋上”与理想为和人类共存的女吸血鬼文月琉衣见面，结果却碰到了被混混围住的铃，与三个混混战斗的难度不高，轻松解决后帮助铃脱困，之后从铃的口中获得了不少关于琉衣的消息，并且琉衣是下一任妖主的消息也被铃不小心说漏了嘴。之后琉衣赶到现场，不过她并没有怪罪铃。

16 琉衣と待ち合わせ

前往“芳林公园”，解决掉3个混混后帮助琉衣脱困，从和琉衣的对话中了解到吸血鬼的等级和派系，并且她表示如果自己成为妖主的话一定会引领全体吸血鬼走上和人类共存的道路。

17 中央通り北东へ

收到了聪子发来的短信，内容是在“中央通り北东”发现了阿倍野优的行踪。前往指定地点后发现了袭击人类的阿倍野优，不过这次他没有选择和主角战斗，只是说了一些挑衅的话后就离开了。

18 师匠のお相手

聪子有事脱不开身，于是请求主角代替她去帮师傅达成心愿。前往“屋上”了解到师傅想要的物品的信息，然后前往“中央通り北东”的ディスカウント购买“雪ん子ロ－ション”、“三代目绳野郎”以及“电动ネオアフロディテ”三样物品，之后返回交给师傅后学会新的脱衣技巧，之后可以脱偶像的衣服了。

19 ダブプリの企みを阻止せよ

收到了来自店主的短信，得知吸血鬼的武斗派正在行动，为了帮助琉衣实现共存的愿望，他请求主角前往UD+阻止身为偶像的双胞胎吸血鬼北田濑那和北田舞那的计划。来到UD+和会场门口的警备员对话后发现必须要有票才能进入会场，返回“里通り”的基地和偶像宅对话得到关于票的消息，然后前往“中央通り北东”与行动很猥亵的ダフ屋对话买票，这里如果换成女装可以享受打折。拿到票后前往UD+，看完演唱会后干掉守在会场门口的两个警备员，然后去“芳林公园”与双胞胎战斗，只要将其中一人的衣服脱光就能结束战斗。之后自警团的偶像宅出现并请求主角让他喜欢的偶像离开。

20 至急，自警团アジトへ戻ろう

返回基地，聪子给大家普及了吸血鬼的知识，并且告诉大家组织将会有大动作，之后NIRO的长官濑岛隆二来到了自警团，并明确地告诉大家为了对抗吸血鬼，已经开始给讨伐队里的成员注入吸血鬼的血液来提升他们的能力，而他也得到了即将更换妖主的消息，他想趁着吸血鬼一族内部不安定之时彻底击溃他们。

21 屋上へ

来到“屋上”听聪子回忆过去，之后前往公园抓捕出现在那里的森泉铃。

22 街の见回り

前往“芳林公园”，在这里见到了逃亡的森泉铃，此时有两个选项，这两个选项关系到之后的路线和结局，选择时要慎重。

23 琉衣とデート

在任务“街の见回り”中选择“见逃す”后进入A～C路线，之后前往“屋上”和琉衣约会，约会途中可以玩一个名为“サムライ☆キッチン”的格斗游戏，在约会途中了解到了更多吸血鬼和琉衣的事情。

24 妖主袭来

前往“秋叶原驿前”，剧情中选择“君のためだ。妖主の元へ行こう”进入A/B结局，选择“…俺が、君を守る。だから…！！”→“一绪に、この街で生きていこう！！”则进入C结局。

A/B结局

与4名エ－ジェント进行战斗，之后的剧情选择“NIROは酷い！カゲヤシとして生きる”或“人间との共存の道を探すため”分别对应A、B两个结局，不过流程都是一样的。

25 强化エ－ジェント讨伐

前往“中央通り”的4个区域打倒那里的エ－ジェント，每个区域都有5个エ－ジェント，战斗难度非常高，一定要先找到我方的吸血鬼同伴和他并肩战斗，否则很难获胜。

26 UD+へ～聪子を倒す

返回UD+时遇到了聪子，不过现在她已经是我们的敌人了，之后任务变更为打倒聪子，没什么好犹豫的，脱吧！

27 ラストバトル

进入“UD+”的カゲヤシのアシト与濑岛进行最后的战斗。



C结局

25 琉衣と共に逃走

完成选项后和琉衣一起逃跑，途中要面对两场战斗，敌人的数量都是4人，能力比较强，衣服被破坏得差不多时可以甩开敌人一段距离后按L键强行回复服装的耐久度。完成战斗后前往“ジャンク通り”，在自警团新基地门口回答问题，全部回答正确可以获得“フィギュア‘ITウィッチ’”，答案是“新谷光子”，“青森县”。

26 秋叶原防卫战

前往“中央通り”四个区域以及“秋叶原驿前”、“芳林公园”和“里通り”消灭所有敌对势力，在这些地方的战斗中所有市民都会帮助主角，并且不会误伤，由于同屏人数多会比较卡，但是战斗难度相对不高。

27 最后の战いへ

前往“UD+”遭遇阿倍野优，在说服了琉衣去见妖主后，他便露出了本来的面目，之后便是与他的决战。胜利后进入カゲヤシのアシト，最终琉衣选择和主角站在同一条战线，之后便是与妖主的战斗，此战琉衣也会帮忙，难度不高。完成战斗后濑岛赶到并喝了妖主的血变成了非常强大的吸血鬼，将其体力削减到一定程度时触发剧情，之后主角喝下了琉衣的血变成了可以和濑岛匹敌的吸血鬼，然后便是最后的决战了。

D结局

在任务“街の见回り”中选择“逃がさない”，之后和铃战斗，胜利后进入D路线。

23 妖主袭来

前往“秋叶原驿前”，在这里见到了妖主以及之前交手过的阿倍野优和双胞胎姐妹，就在双方准备全面开战时文月琉衣赶到，结果阿倍野优将琉衣是下任妖主的消息给说了出来。琉衣表示希望和人类达成共存的目标，之后濑岛和聪子交流后表示愿意接受这一说法，并要求琉衣进行正式会谈。濑岛将琉衣带走后，聪子告诉主角其实这一切都是为了抓住琉衣而设下的陷阱，不过吸血鬼方面也没有放松警惕，在聪子和琉衣交谈时，阿倍野优闯入并强行带走了琉衣。

24 文月琉衣，阿倍野优，追迹

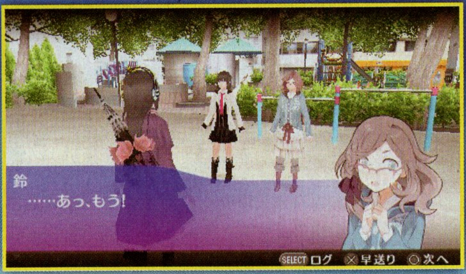
消灭除“中央通り南西”外三个区域的吸血鬼，途中会有エ-ジェント帮忙，而且不会误伤。完成全部区域的战斗后收到短信前往“中央通り南西”干掉这里三个背叛了NIRO的エ-ジェント，之后前往“中央通り北西”与阿倍野优单挑。

25 濑岛と合流

前往UD+向濑岛报告情况，之后从他那里得到了最终命令——搜索琉衣。

26 琉衣を搜して

前往“里通り”的基地向自警团的人打听琉衣的下落，离开基地后遭遇店长，之后便是一场单挑战。店长使用素手攻击，动作比较快，最好让他先出手，找准空隙再进攻。胜利后前往“芳林公园”找到琉衣，然后开始最后的战斗。



妹结局

无论走哪条路线，只要给足妹妹100万的零用钱，最后就会进入妹结局，这个结局通关后就可以在游戏开始界面选择妹妹的建模了，可以让妹妹变成猥琐的宅男或者强悍的黑人，不过这口味貌似略重啊……

分支任务

在“里通り”左侧巷子里的情报屋那里便可以接受分支任务，一次最多可同时接三个任务。完成任务后，对应势力的好感度会增加。

物を売るというレベル

委托人：御堂聪子
势力：NIRO
报酬：10000元

前往“里通り”的基地和聪子对话，然后离开基地打倒聚集在“里通り”店铺前的8个狂热宅男，完成后和店长对话，然后返回向聪子报告。

物を売るというレベル

委托人：御堂聪子
势力：NIRO
报酬：10000元

前往“里通り”的基地和聪子对话，然后离开基地打倒聚集在“里通り”店铺前的8个狂热宅男，完成后和店长对话，然后返回向聪子报告。

ドアを开けるその前に

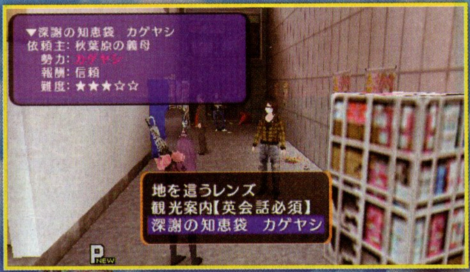
委托人：御堂聪子
势力：NIRO
报酬：15000元

前往“中央通り”的4个区域找到名为“配达员”的人，打倒他即可。这个人出现的位置不固定，因此要一个区域一个区域地进行搜索。

地を这うレンズ

委托人：キャンギャル
势力：秋叶原市民
报酬：キャンギャルのホンネ

前往“秋叶原驿前”和コンビニ前的キャンギャル对话，然后前往“UD+”打倒那里的ロ-アングラ-，之后返回报告。



观光案内

委托人：外国人
势力：カゲヤシ
报酬：18000

要完成这个任务首先必须在“秋叶原驿前”的トキワムセン购买“外国语辞典”（售价50000），这样才能听懂外国人说的话。与トキワムセン前的外国人对话，然后前往“中央通り北东”的“とらのあな”，再到“秋叶原驿前”的コンビニ买“おでん缶”，最后前往“芳林公园”，打倒那里的敌人后完成任务。

摄影代行

委托人：双山
势力：秋叶原市民
报酬：24000元

前往“中央通り北西”和双山对话，然后到“UD+”会发现很多人围着双胞胎偶像照相，与自警团的偶像宅对话选择“写真、撮れないんだが”获得照片，返回将照片交给双山即可完成任务。

デバッガ-急募！

委托人：スタジオG3
势力：秋叶原市民
报酬：5000元

前往大地图上追加的地点“スタジオG3”，在这里玩小游戏“サムライ☆キッチン”，连胜3局就可以返回交任务了。

深谢の知恵袋 NIRO

委托人：秋叶原の义母
势力：NIRO
报酬：信赖

当NIRO势力的信赖度低时出现这个任务（不断攻击NIRO势力的人），前往“屋上”和秋叶原の义母对话，然后只能头部装备“反省のおふだ”，上下身全裸的状态前往“秋叶原驿前”，被NIRO势力和警察发现后都会受到攻击，而我们需要做的是在人群中找到聪子和她对话谢罪，需要解除战斗状态后才能进行对话，而且途中受到攻击对话将被打断，一旦被警察抓到就会被送到警察局，因此这个任务难度非常高，不喜欢自虐的同学请勿尝试。

深谢の知恵袋 カゲヤシ

委托人：秋叶原の义母
势力：カゲヤシ
报酬：信赖

当吸血鬼势力的信赖度低时出现这个任务（不断攻击吸血鬼），然后只能头部装备“反省のおふだ”，上下身全裸的状态前往“UD+”找マスタ-谢罪。

深谢の知恵袋 秋叶人

委托人：秋叶原の义母
势力：秋叶原市民
报酬：信赖

当秋叶原市民的信赖度低时出现这个任务（不断攻击普通市民），然后只能头部装备“反省のおふだ”，上下身全裸的状态前往“里通り”找ヤタベ谢罪。

妹の味1

委托人：志须谷
势力：秋叶原市民
报酬：5000元

前往“屋上”和志须谷对话，然后来到“妹の部屋”和妹妹对话选择“会话しよう”，“殴ってくれないか”，被打后前往“屋上”和志须谷对话完成任务，回答感想时选择“エロティック”可获得“シスタ-コンプレックス”的异名。



妹の味2

委托人：志须谷
势力：秋叶原市民
报酬：18000元

前往“屋上”和志须谷对话，然后来到“妹の部屋”和妹妹对话选择“着替え”，换衣服观赏后回去和志须谷报告完成任务。

MPがたりない！

委托人：种神
势力：秋叶原市民
报酬：15000元

与女仆店旁边的种神对话后选择“いいよ”，“わかつた，补充してやる”后接受任务，之后在女仆店获得10点MP后交给他即可。完成过一次后种神就会呆在女仆店旁边，只要重新进入“里通り”就可以找他重复完成这个任务。会玩小游戏的话，可以只花费2000元就赚到12点MP，是个赚MP的好方法。



胜利の栄光を、君に

委托人：芦屋
势力：秋叶原市民
报酬：30000元

前往“芳林公园”和安村对话选择“お前の衣装をいただく”后开打，脱光他的衣服后回去向情报屋交差。

チェリ-捕获

委托人：师匠
势力：その他
报酬：18000元

到“屋上”与师傅对话选择“はい”接受任务，然后前往“秋叶原驿前”的コンビニ购买“さくらんぼ”，之后返回交任务即可。在完成这个任务前可以将上衣换成“学ラン”后前往“里通り”与修学旅行生对话，选择“いっしょに游ぼうぜ”，然后带他到屋上去交任务还可以获得特别奖励。

人搜し

委托人：匿名
势力：其他
报酬：20000元

前往屋上和绅士对话，然后到“ジャンク通り”与琉衣对话选择“写真を撮らせてほしい”（第二个问题随便），然后给琉衣拍照（照相模式下L+○），之后将照片交给绅士即可。

バトルフリ-クス

委托人：桃福
势力：秋叶原市民
报酬：30000元

前往“屋上”和桃福对话并战斗，胜利后回去向情报屋交任务。

奇袭作战

委托人：御堂聪子
势力：NIRO
报酬：24000元

前往“里通り”的基地和御堂聪子对话，之后前往“芳林公园”开始大混战，解决掉30个敌人后返回向聪子报告完成任务。

ピ-スメ-カ-

委托人：ヤタベさん
势力：秋叶原市民
报酬：20000元

前往“里通り”的基地和ヤタベ对话，之后前往“中央通り南西”开始大混战，解决掉30个敌人后返回向ヤタベ报告完成任务。

ノブくん改造计画

委托人：由花子
势力：秋叶原市民
报酬：24000元

前往“中央通り北西”和由花子对话选择“いいですよ、お手伝いします”，之后的三个问题分别对应之后需要交纳的三种服装，这里建议选择第三项，然后存够50点MP获得“メイド喫茶攻略 入门编”，随便找个猫耳女仆脱光她的衣服就可以与基地里的二次元宅对话交差了。离开基地然后再返回基地，二次元宅就会穿上之前主角给他的衣服，对话后返回“中央通り北西”向由花子报告。

ステルスエージェント

委托人：マスター
势力：－
报酬：18000元

前往“中央通り北西”和警备员对话选择“见ない颜だな？”后战斗，胜利后回去向情报屋交任务。

ミスターケブラー1

委托人：黒メット
势力：カゲヤシ
报酬：タングステン3

前往“屋上”和黑メット对话，然后到“里通り”的ジャンク屋购买一个“ケブラー”交给黑メット后即可完成任务。

ミスターケブラー2

委托人：黒メット
势力：カゲヤシ
报酬：ケブラ-10、黑メット的装备

前往“屋上”和黑メット对话，然后到“里通り”的ジャンク屋购买强化装备的道具（在店内卖出物品后，强化道具就会逐渐进货），将身上任意一件装备强化到+10以上后在这里卖掉，然后就可以买到“ケブラ-10”这个道具了，返回“屋上”交给黑メット后与其对战，胜利后完成任务。

料理教室1

委托人：琉衣
势力：カゲヤシ
报酬：12000元

前往“ジャンク通り”与琉衣对话，然后前往“秋叶原驿前”的コンビニ买“生卵”，返回与琉衣对话选择“水を入れる”→“盐だよ”→“割らずに入れるんだ”→“10分间”，然后返回大地图一次再回去和琉衣对话完成任务，获得“真心ゆで卵”。

料理教室2

委托人：琉衣
势力：カゲヤシ
报酬：18000元

前往“ジャンク通り”与琉衣对话，然后前往“秋叶原驿前”的コンビニ买“生卵”以及“中央通り北东”的ディスカウント买“フライパン”，返回与琉衣对话选择“油をひかずにベ-コンを并べます”→“卵を割りいれ目玉焼きにします”，然后返回大地图一次再回去和琉衣对话完成任务，获得“绝妙ベ-コンエッグ”。

料理教室3

委托人：琉衣
势力：カゲヤシ
报酬：40000元

前往“ジャンク通り”与琉衣对话，然后前往“秋叶原驿前”的コンビニ买“生卵”以及ヤマダ电机买“炊饭器”，返回与琉衣对话选择“计量カップを使つて，丁宁に计ろう”→“水でよく研ごう”→“1时间ほど吸水时间だ”→“少し待って，上下を混ぜるんだ”，然后返回大地图一次再回去和琉衣对话完成任务，获得“极上TKG”。

ストーカー退治

委托人：濑那
势力：秋叶原市民
报酬：18000元

前往“UD+”与双山对话选择“ダブプりにつきまとうな”后战斗，胜利后回去向情报屋交任务。

逃げたスタッフを追え

委托人：スタジオG3
势力：秋叶原市民
报酬：18000元

前往“屋上”与绵锅对话选择“力ずくで连れて归るぜ”后战斗，胜利后回去向情报屋交任务。



异次元传送

委托人：森泉铃
势力：カゲヤシ
报酬：30000元

前往“屋上”与铃对话，然后前往“秋叶原驿前”的コンビニ买5个“ケバブ”、10个“おでん缶”、20个“ら-めん缶”以及在“里通り”的女仆店购买1个“オムライス”交给铃。

チェリーの逆袭

委托人：妖主
势力：カゲヤシ
报酬：75000元

前往“ジャンク通り”和名字为？？？的女性对话，回答“チェリ-です”后开战。这个家伙的实力比较强，等级不够的话可以考虑用道具硬拼过去，完成战斗后胜利后回去向情报屋交任务。



狩りに行こう

委托人：阿倍野优
势力：－
报酬：30000元

想完成这个任务需要走A或B路线，当流程进行到第25个任务时，在吸血鬼的基地内和阿倍野优对话就可以接到这个任务，然后前往“芳林公园”讨伐エ-ジェント30人后回去向阿倍野优交差。

ミスターケブラー1

委托人：黒メット
势力：カゲヤシ
报酬：タングステン3

前往“屋上”和黑メット对话，然后到“里通り”的ジャンク屋购买一个“ケブラー”交给黑メット后即可完成任务。

ご利用は计画的に

委托人：鞭谷
势力：カゲヤシ
报酬：30000元

想完成这个任务需要走B路线，在吸血鬼的基地里和鞭谷对话接任务，然后将身上的钱用光打警察，故意被抓住，之后就会因为没钱交罚款而被迫借钱，然后前往“秋叶原驿前”就可以与“借金取り”战斗，将所有讨债的打败后获得“金融ビジネスの里侧”，返回基地交任务即可。

吸血奉仕

委托人：御堂聪子
势力：NIRO
报酬：30000元

想完成这个任务需要走D路线，前往“中央通り南东”打倒ラムタラ前的狗耳女仆。

文 苍穹&6b2

灵魂交错·轮回终结

——《寄生前夜 第三个生日》剧情小说

《寄生前夜 第三个生日》的剧情以“时空穿越”为主题，虽然游戏中有出现明确的时间线，但故事的展开形式并不算“友好”，改写过去以及平行世界的理念可能也给玩家在理解上造成一定的困扰。本次就以剧情小说的方式展现本作剧情的方方面面，至于游戏摒弃前作世界观的做法以及结局里的安排，功过得失就留给玩家们去评述吧！



第零章 献祭

纽约市·曼哈顿 2012年12月24日

曼哈顿里人头攒动，哈德逊河船只往来，美轮美奂的克莱斯勒大楼在飘雪中显得格外美丽。电视播报员称这场雪将持续到第二天早晨，而被雪花所装点的白色圣诞也让节日的气氛更加浓厚。街上行人的脸上洋溢着幸福的笑容，大多数人都在想象着今晚将会是怎样一个美好的圣诞之夜，而在时代广场前这川流不息的人群中，一个小女孩突然握紧母亲的手并止住了脚步，她手中的圣诞礼物仿佛已失去了吸引力，因为周围的光亮正在一个接一个地熄灭，显示屏、广告牌、交通灯……其他行人也纷纷注意到了这些并停了下来，很快有人开始抱怨甚至咒骂起来，因为在这圣诞之夜居然会发生停电，然而大地突然发出的剧烈震动让所有人屏住了呼吸，眼前的一幢大楼正在慢慢倾斜。地震？恐怖袭击？随后发生的一幕是以让想象力最为丰富的人也目瞪口呆：大楼下方生长出了巨大的藤蔓状物，它们沿着建筑物向上盘绕，并瞬间将倾颓的大楼卷得粉碎。人们开始惊呼着仓皇逃命，试图远离这些犹如从地狱伸出的触手，然而纽约市各处目前都已被这些“藤蔓”破坏得一片狼藉：市中心东的公路爆裂成了碎片，灰色的藤蔓如蟒蛇一般卷着从地铁破土而出；延伸向自由岛上的藤蔓正肆无忌惮地缠绕着自由女神像，并嘲笑般地将她握有火炬的右手掰了下来；上纽约湾突然掀起的巨浪顷刻间便将游轮吞噬，从水底升起的巨大藤蔓盘旋着直上云霄，周围卷起的漩涡则把还在水面上挣扎的人们无情地拖入深渊……

面对这突如其来的紧急事态，军方迅速采取了行动，这些生长成高塔一般的藤蔓被他们称作“巴别塔（Babel）”。繁华的都市在巴别塔的侵蚀下已然化为了废墟，遮天蔽日的粉尘和巨大的藤蔓一同让天空变成了灰黑色，前所未有的恐怖感正笼罩着全人类。记者们纷纷用“末日”来形容眼前的这幅景象，然而很快他们便意识到人类的语言是多么的贫瘠和匮乏，因为无数长相恐怖的异型生物从巴别塔中蜂拥而出，疯狂地对人类进行杀戮。在随后的一段日子里，无数的生命离开了这个世界……

CTI总部·深潜室 2013年12月24日 -现今-

显示器上正播放着一位受害者在生前用手机拍下的残酷画面：四散奔逃的平民被异形生物用镰刀般的利爪贯穿了胸膛，喷涌而出的鲜血把摄像头染得通红……纵使知道这一切已过去了一年，但阿雅·布莱娅（Aya·Brea）还是被眼前的一幕惊得倒吸了口凉气。这些从巴别塔中涌出的生物被统称为“扭曲者（Twisted）”，事实上早在惨剧发生的两年前，就有目击者看到了一些异形生物，后来甚至还有人遭到不明生物的袭击而丧命，只不过这些消息都被封锁了起来，只有政府高层和军队等相关机构才掌握着关于扭曲者的机密资料。而如今阿雅身处的地方，正是反扭曲者调查小组——CTI的总部。

“看清楚了，了解了敌人后便不会觉得恐怖，工作才可能变得相对简单一些。”海德·博亚（Hyde·Bohr）在视频结束后便向阿雅走了过来，作为CTI深潜调查小组主任的他留着及肩的长发、戴着副银边眼镜、胡子也刮得很干净，一身白色的西服与他的另一个身分——科学家显得相得益彰。“你这次的任务是与国民警卫队会合，并协助破坏巨大核心。”海德用沉着的口吻继续说道，阿雅也已从短暂的惊慌中稳定下来，默默地点头表示明白。“真有种父亲送女儿上战场的心情呢！至今还没有士兵能够从巴别塔中央活着回来。”坐在一旁身着棕色外套的魁梧男子发出了一句感叹，“你是有基础的，如今就让我们看看你的训练成果吧。”这位皮肤黝黑的中年男子名叫塞罗尼亚斯·克雷（Thelonious·Cray），他曾经是三角洲特殊部队的士兵，在扭曲者横行的时刻毅然加入了CTI，并担任阿雅的训练教官。正在电脑前操作的青年这时转过身来接过了话头，别看他外表年轻、相貌俊朗，他可是CTI技术部的主技师，大家都习惯称呼其为“布兰克博士（Dr.Blank）”甚至忘了他的本名。伴随着头发的甩动，布兰克露出了俏皮的表情：“诶？我还不知道你有女儿呢！”“我可不会介绍给你。”克雷的回答丝毫不输给年轻人，没有讨到便宜的布兰克只得回过头来继续敲击键盘：“专心工作、专心工作……重新编写代码的话我没问题，但你是惟一一个可以重新编写过去的人。为了我们而努力吧，你说呢，阿雅？”“任务在即，不要给她额外的压力！”海德用略显严厉的言辞呵斥了布兰克，随后又用缓和的语气向阿雅细细叮嘱，“在深潜的过程中，如果灵魂死了，你就无

法回到自己身体了，所以一刻也不能大意！”阿雅点点头，转身向着巨大的深潜机器走去。

“深潜（Overdive）”是阿雅才能使用的特殊能力，她可以凭此将自己的灵魂注入别人的身体、并控制他们的行为。通过CTI所研制出来的特殊机器，阿雅能够对过去的人进行深潜，即把她的灵魂送回过去并操纵他人，进而改变已发生的事实。CTI坚信通过改变过去的一些重要事件，人类就有可能在与扭曲者的战斗中占得上风。如今阿雅即将迎来她的初次任务，但无论是从一身时尚的装扮还是那略显娇弱的口气，她都不太像一名特工，或许这是失忆所带来的影响。望着阿雅那纤弱的背影，克雷无奈地感叹道：“看来我们派了一个菜鸟是吧，这还真是靠不住的援军啊。”此时已进入封闭舱的阿雅还是听到了克雷的话语，但也明白他并没有恶意。在深吸了一口气后，阿雅对自己说了句“我能行的”，深潜机器随即发出了耀眼的光芒，一道红色光束快速地向外射出。

曼哈顿·切尔西区 2012年12月24日 –过去–

伴随着强烈的光芒，阿雅的灵魂飞速冲入了一名国民警卫的身体中。虽然不是初次进行这种跨越时间的深潜，但强大冲击所带来的副作用还是让阿雅不停地咳嗽并大口喘着粗气。渐渐地，周围的街景由模糊变得越来越清晰，阿雅的呼吸也逐渐平稳了下来，如今自己所处的时间，真是一年前那个被鲜血染红的圣诞前夜么？“阿雅，能听到么？你已身处过去，深潜机器将你的意识送到了那里，但你真正的身体还在CTI大楼里。”无线电的另一端，布兰克博士给出了答案。“你现在位于巴别塔出现的一个地区，布兰克会告诉你前进路线。别忘了，你现在已经身在战场了，要时刻保持警惕！”海德主任的声音依旧沉稳，“在一年前那场献祭事件中出动的士兵全部阵亡，据说他们碰上了一种被称为‘收割者（Reaper）’的大型怪物，首先我们要做的就是尽可能多地收集资料。”“而最终的目标则是摧毁巴别塔的巨大核心！”布兰克的话音刚落，阿雅已迅速拔出了腰间的手枪，因为一只扭曲者正翻过货车向她扑了过来。

眼前出现的是“隐蔽者（Slacker）”，这是人类的肉体被侵蚀后变化而成的扭曲者不完全体，其形态上基本保持了人形，腿部以下甚至还能清晰地看到人类的皮肤。阿雅向右一跃，避开了隐蔽者的猛烈突击，后者那锋利的右爪此刻正牢牢地插入水泥地面。举枪、瞄准、扣动扳机……阿雅趁隐蔽者无法动弹的间隙对准其胸口的弱点迅速进行射击，从躲避敌人的攻击开始一系列动作一气呵成，因为在训练中阿雅已不知道与它模拟交锋过多少次，对敌方法早已是烂熟于胸：这些不完全的扭曲者智力显然较为低等，只要成功避开第一击，纵使是92M这种小口径手枪也能轻易结果了它。望着在地上蜷缩挣扎的扭曲者，阿雅并没有放松警惕，因为其临死前的爆裂也具有相当可观的杀伤力。虽然感觉上难以形容，但这个警卫的身体仿佛已完全为自己所有，阿雅的动作也越来越灵活，不断地击杀着从街道两旁闪出的隐蔽者。这到底是克雷特训的成果，还是自己本来就具有的能力呢？虽然扭曲者在出现伊始给人类带来了巨大的恐惧和冲击，但在过去的一年中，科学家们不断对其进行着研究和分析，大多数种类扭曲者的特性和弱点都已经是CTI和各个战斗机构电脑中的基本文件。如今，阿雅正凭借着自己的能力和知识，与当年阵亡的士兵们并肩战斗着……

如叶片般不断舞动的“填塞者（Wad）”终于停了下来，阿雅在其膨胀成球体的时候一声令下，与周围的士兵们集中火力瞬间将其轰成了碎片。“不行、普通武器的效率还是太低了！”阿雅把目光转向旁边一只因受到猛烈攻击而陷入硬直状态的填塞者，刹那间，她的灵魂从士兵的身体中脱离并快速冲入了敌人的体内，从内部将扭曲者一举破坏——“深潜击杀（Overdive Kill）”，这种只有阿雅才能使出的特殊能力为战斗带来了转机，在逐渐战胜了对于未知敌人的恐惧后，士兵们也开始组织起有效的反击。不过阿雅还是时刻观察着战场的情况和扭曲者的动向，尽量不让自己操控的身体受创，并通过深潜把负伤的士兵带到安全的掩体后。“纵使他们都是已经死去的人，但我还是要尽力，哪怕只能多救一个人……”

空旷的巷道开始变得寂静，间或传来的零星枪声表明这一区域的战局已经被人类所控制，疲惫不堪的阿雅坐在了墙边，脸上的血污和粗重的喘息声表明了方才那一场与大群填塞者的遭遇战是多么的艰难。然而短暂的静谧很快被充满绝望的惊呼声打破，小巷一侧的空间开始扭曲，巨大的铁钩状物从虫洞中央伸出。这只大型扭曲者在掉落到地上时激荡起了周围的积雪，让阿雅无法看清它的全貌，但无线电一端传来的名字让她非常明白出现眼前的是怎样一个劲敌——收割者。在过去的一年中，没有一个人在见到这个残忍的杀戮者后能够侥幸生还，纵使是专职对抗扭曲者的CTI总部对其掌握的资料也极为有限。战斗还是逃跑？阿雅根本无法做出选择，因为她的双腿已经迈不出步子，收割者所带来的巨大压迫感正不断侵蚀着不属于自己的皮肤，因恐怖感而剧烈跳动的心脏则一下下冲击着阿雅的灵魂。幸好双手还受控制，阿雅果断地举枪射击，但发出的子弹被收割者钢铁般坚固的外骨骼一一弹开，疲软地落在周围的白雪中。收割者一步步逼近，那如同死神镰刀般的尾部高高扬起，伴随着强烈的破空之声直刺阿雅的头部。千钧一发之际，布兰克用电脑将阿雅的灵魂拉回了现实……

第一章 勇敢的新世界

CTI总部·单间 2013年12月24日 –现今–

眼前的景致忽明忽暗……自己满是血污的手努力伸向了地上的手枪……突然间，面前的金发女孩面孔变得如同扭曲者一般、恐怖得难以名状……砰！



梦中的枪声令阿雅惊醒了过来，舒缓而又熟悉的音乐在房间内回荡，告诉着她如今已身处在“现实”。“又是这个梦……”刚才的噩梦自己不知道已做过多少次了，但每一次都让人觉得是那么的真实，这难道是过往回忆的碎片吗？阿雅的目光落在了左手的无名指上，闪闪发光的白金戒指本该印证着一段刻骨铭心的爱情，然而自己却什么也想不起来，“你、到底是谁？”

伴随着自动门的缓缓打开，一缕光亮照进了昏暗的房间，海德面色凝重地走进了来。“有任务吗？”阿雅从主任的脸上察觉到了什么，迅速地站起身。海德点了点头：“头儿已经死了……FBI支部也被破坏了。”海德口中的“头儿”指的是CTI的最高指挥官卡鲁多·欧文（Karud·Owen），他原是FBI的高官，在扭曲者出现后被调到CTI担任局长。卡鲁多一直对阿雅的来历及深潜能力心存芥蒂，而为CTI卖命的阿雅如今只能住在受到监视的单间之中正是他的“杰作”。虽然对“头儿”没什么好感，但事态的严重性还是令阿雅心里一惊。“昨天下午4点，FBI本部和支部受到了大量扭曲者的突然袭击。FBI损失惨重，目前基本处在瘫痪状态，”海德简略地说明了情况，“头儿死了，对你的监视也就解除了，我给你准备了新房间。”“不用了……”虽然并不喜欢眼前这间昏暗的“卧室”，但阿雅还是婉言谢绝了。“不要过于勉强自己了，纵使失去了记忆，也还是有继续活下去的力量的。想要拥有未来并不需要知道过去。”海德用和蔼的眼神望了望阿雅，随即转身向深潜室走去。

曼哈顿·献祭俱乐部 2012年12月24日 –过去–

名为“献祭”的俱乐部里灯光闪烁，舞台上的摇滚女歌手正卖力地进行着演出，而台下的观众们则兴奋地跟随着音乐舞动，惟有深潜到过去的阿雅明白即将发生的一切。很快，灯光熄灭、音响也停止了工作，舞台正上方发生了空间扭曲。巨大的触手突然伸出，把众多观众卷入虫洞之中，喷洒而出的鲜血瞬间把舞台染成了腥红。观众终于意识到这不是主办方的什么噱头，开始惊叫着四散奔逃。腿脚稍慢的人不幸被触手扫



卡鲁多·欧文



凯尔·马蒂甘

中，随后肌肉便迅速溃烂，转眼间化为了一滩血水。受到人群气氛影响的阿雅这时才开始举枪射击，然而手枪造成的伤痕只在触手上停留了短短数秒，伤口便很快愈合。混乱之中，阿雅只得积极地移动，借助翻滚躲过触手的一次次猛击，然而就在阿雅全神贯注地对付眼前的敌人时，另一条触手却已经悄然来到了身后……触手将阿雅击飞、再卷到空中，巨大的力量让她一时间几乎失神，手枪也随之滑落，掉落在了血水之中。千钧一发之际，阿雅利用深潜让灵魂脱离了出来，时间的流逝开始逐渐变慢，直至几乎暂停。阿雅回头望着方才凭依过的女孩，轻声地说了一句只有自己能听见的“对不起”。地上的血水开始逆流，一滴不剩地被倒吸到虫洞之中，所有触手蜷缩在一起，幻化成了巨大的扭曲者——螺旋（Helix）。方才死里逃生的阿雅还惊魂未定，螺旋已经从“血盆大口”中喷吐出了无数的红色飞弹，海德急得通过无线电大喊：“阿雅，快动起来！”

在残存的国民警卫的欢呼声中，头部受到重创的螺旋蜷缩着回到了虫洞之中。直到扭曲的空间完全复原，阿雅才缓缓放下了手中的榴弹枪——要不是援军带来了这样的大威力武器，刚才的战斗还不一定能顺利取胜。不过任务尚未结束，国民警卫要解救俱乐部中的幸存者，阿雅则必须找到巴别塔的核心。巴别塔不断长出的分支把俱乐部划分成了一个个独立的区域，形状各异的红色核心（Orb）则不断滋生着扭曲者，各个装潢华丽的房间已成了敌人们肆虐的场所。阿雅与国民警卫队共同进退，在激烈的交火中救助着幸存者、努力把他们带到临时的补给点。但是在数量众多的扭曲者面前，一路上被发现的生还者很少很少……

阿雅跪在一具女性尸体前，替她合上了没能瞑目的双眼。死者的年纪和穿着不禁让阿雅想起了亲身经历过的惨剧：2013年10月3日，FBI和美国陆军在堪萨斯州的莱文沃思举行了一场演习训练，然而演习区域遭到了扭曲者的突然袭击，一名同伴为了保护阿雅而献出了生命。加百列·莫西尼（Gabrielle · Monsigny）是阿雅的射击教官，她的性格强悍而又不失温柔，作为CTI中为数不多的女性，亦师亦友的她与阿雅感情很深。然而当阿雅怀抱着满身鲜血的加百列，感受着她的身体渐渐变冷、僵硬时，这才第一次切身明白了生命是怎样随着时间一点一滴逝去的。忽然一个模糊的身影把阿雅从回忆中拉了回来，一位少女从通道的拐角处闪过，阿雅急忙追了上去，那个身影似乎是梦中的金发女孩，但在下一秒钟，女孩的面孔却一晃变成了扭曲者的模样，并在瞬间消失得无影无踪……是幻觉？还是幸存者？阿雅顾不得地面的剧烈震动和周围墙壁的坍塌，继续追了上去。

“是收割者！阿雅，快逃！”不劳布兰克叮嘱，阿雅已经开始转身飞奔。曾与收割者近距离接触过一次的阿雅非常清楚，国民警卫标配的冲锋枪CR15C也伤不了这个恐怖的敌人分毫。这一次，收割者摆出一副猎人的姿态，在狭窄的长廊中用血液凝结成壁障，以此来阻挡阿雅的逃亡，而后它慢慢地靠近猎物、扬起利刃般的尾巴，随着一道阴冷的寒光闪过，红色的鲜血喷涌而出……“啊！”身后传来的凄厉叫声让阿雅不忍回头去看刚才凭依过的士兵落得了怎样的下场，虽然这样很对不起那些勇敢的战士，但面对会使用空间移动的收割者，阿雅只有通过不断地进行深潜才能逃离其魔掌。终于，收割者如玩腻了般放弃了追捕，阿雅则无力地瘫坐在了地上，心脏剧烈跳动的声音前所未有的清晰，收割者那穿越空间时的嗖嗖声依然在耳边回响。这个如同死神一般的恐怖敌人，自己真的能



够与它正面交锋么？

在运用地形优势居高临下地击倒螺旋的完全体后，阿雅返回了坍塌的舞台，之前那如同鬼魅般的女孩似乎早已在此等候多时。“你不是她……”阿雅终于看清她的脸孔，有着一头红发的她并非梦中的金发少女，另一方面，布兰克已经利用面部识别系统和庞大的数据库快速锁定了女孩的身分——艾米丽·杰弗森（Emily·Jefferson）。“那个梦已经传达到了吧？”艾米丽缓步向阿雅走来，“你知道的吧，那个可怜的女孩。快想起来吧，回想起时之零点的记忆。”随后艾米丽飞到了空中，在发出耀眼的光芒后变成了另一种姿态：暗红色的臃肿的身躯，腹部长满了钻头般的尖刺，前端则生长着两条粗壮的手臂——这似乎与一般的扭曲者有所不同。CTI的众人也是第一次见到这种怪物，布兰克飞快地进行着数据解析，而阿雅的犹豫则令海德大为不解，“你在等什么，快开枪！”但是，各种枪械或手雷都无法对它造成伤害，而面前的庞然大物则利用手臂快速移动、腾空跃起、把人碾得血肉模糊。“你在害怕么，阿雅？死人是不会害怕的，感觉到害怕是因为你还活着！”无线电一端的海德也无能为力，只能不断用话语帮阿雅稳定情绪。而在阿雅尝试发动了一次深潜击杀后，怪物终于现出了本体。虽然敌人的攻击范围极大、威力惊人，但在经过一段时间的周旋后，阿雅也找到了对付它的窍门：怪物只能借助手臂带动身体进行快速的前后移动，其身体的侧面是攻击时的盲点。虽然阿雅渐渐掌握了主动，但一个声音却在战斗中不断地传入自己的大脑：“阿雅姐姐，你忘了我了吗？”在又一次的深潜攻击后，阿雅仿佛进入了另外一个世界，周围有着一望无际的红色海洋，脚下则是薄薄的冰层。重新变回人形的艾米丽漂浮在半空中，随后化成无数红色的小颗粒，聚集到了阿雅的身上……



前田邦彦

CTI总部·单间 2013年12月24日 -现今-

混乱的枪声在耳边回响……自己沾满鲜血的手伸向了一旁的手枪……这一次，出现在眼前的金发少女不像以往那样有着恐怖的脸孔，取而代之的是一张清秀美丽、甚至与自己颇为相似的面容……但阿雅还是扣动了扳机……

熟悉的旋律把阿雅从梦中唤醒，映入眼帘的是昏暗的房间以及天花板上的监控摄像头。“圣诞夜？这么说我已经回来了……世界改变了吗？”开启的房门后站着海德主任：“阿雅，我需要你前往三天前的东哈林区，把战死的克雷带回来。”“克雷死了？到底发生了什么？”阿雅连忙追问，但接过她话头的是一位身着米黄色西装的男子，黑白混杂的头发和嘴角的皱纹显露着他的老辣——卡鲁多·欧文。“这种作战FBI是不会批准的！这家伙就是个危险的怪物，你不知道她什么时候会叛变！”面对卡鲁多的恶语相向，阿雅并没有生气，反倒是显露出了更多的吃惊，因为她清楚地记得海德告诉自己关于头儿死了、FBI支部被攻陷的消息。“你这表情就好像见了鬼一样！”卡鲁多说着拔出了腰间的手枪，海德快速地挡在阿雅身前，却被一把推开。“收集数据很重要是么？我可没时间陪你玩这个！”“拜托了，头儿！现在是关键时刻，我们不能失去克雷！”海德的坚持让卡鲁多的态度不再那么强硬。“换个地方说话，这些事没必要说给被监视的对象听。”卡鲁多把枪插回了腰间，充满蔑视地斜了阿雅一眼，“毕竟这家伙跟扭曲者没什么两样！”房间的大门再次闭合，重回黑暗之中的阿雅脑海中只有一个念头：现实果然改变了！

第二章 迷失的灵魂

CTI总部·深潜室 2013年12月24日 -现今-

“在我们解析完敌人的资料后，你就潜入巴别塔内部摧毁巨大核心。”在海德布置完任务后，阿雅谨慎地重复了一遍：“明白了，目标是救出克雷、破坏巴别塔的核心。”“为什么任务反倒更多了啊，要是组织也能像代码一样运行那就轻松喽！”布兰克对这次的任务有些怨言，当然不是反对救回克雷，而是针对局长卡鲁多的态度，“头儿只是想着把这里搞垮，然后回去FBI继续做他的高官，他才不相信什么改变过去呢！”“他不相信，我们就证明给他看。阿雅一定能够做到的！”海德表示出了绝对的信任，而阿雅也对长官作出了回应：“没问题的。不过，代替克雷工作的是……？”“加百列！”随着海德的呼唤，一位扎着马尾辫的金发美女与卡鲁多一同走了进来，斜边的黑色长裙和丝袜让人很难把她与狙击手的身分联系到一起。“我把三天前自己的身体借给你，请一定要救回克雷！”阿雅对加百列的话没有做出任何回答，因为后者死在自己怀里的一幕还清晰如昨，如今她却活生生地站在自己面前。伤感、震惊、喜悦等众多情感融合在了一起，令阿雅的表情显得有些复杂。“阿雅，你现在才察觉到我的魅力吗？”面对一脸茫然的阿雅，加百列适时地开了个玩笑。“你们俩的射击比赛是29：1吧？”布兰克把椅子向后滑动，插到了两人之间。“阿雅可是从我手里抢到了1分哦！”一直满面笑意的加百列此时收起了笑容，用坚定的目光凝视着阿雅，“你能行的！”“是的。”阿雅在心里默默回答着，“过去确实改变了，我们的努力没有白费！”

曼哈顿·东哈林区 2013年12月21日 -过去-

在三天前的东哈林，该区域的巴别塔呈现出了衰退的征兆，军方认为这是反击的绝佳机会，联合CTI迅速展开了行动。然而无论是先遣部队还是后来派出的援军都受到了重创，克雷则当场死亡——如今阿雅已回到过去，投身于那个被命名为“漆黑雷雨”的行动中。“三天前加百列乘坐在直升机上负责狙击任务，只要你找到她并设法完成任务，战况就会与现在截然不同。”布兰克通过无线电进行着任务说明，“我们会一起研究出摧毁巴别塔的方案，并救回克雷的！”

身边的掩体在强壮的碾压者（Roller）的冲撞之下尽皆碎裂，狭窄的巷道令阿雅已无处可退。在借助台阶高高跃起、躲过碾压者的正面冲击后，阿雅果断地向后掷出了手雷，并用深潜冲入敌方身体内部，令蜷缩成一团的碾压者化为了灰烬。碾压者是由最低级的隐蔽者进化而来的，虽然破坏力和抗打击性都有了明显的提升，但由于尾部的弱点暴露在外，还不算太难对付。该区域的敌人数量虽多，不过单凭这种低智商的扭曲者是不可能给军队造成毁灭性的打击。“当时流浪者（Rover）出现并发动了有组织的突袭”，加百列解释了任务失败的原因，“所有人都死了，如果我不是坐在直升机上的话……下场多半和克雷一样。”能让加百列受到如此大的打击，可见当时战况的惨烈，最后海德的话语打破了短暂的沉默，“这是连加百列都没能完成的任务，你要有相应的觉悟啊，阿雅！”

流浪者头顶的光球发出紫色的雷电，令方圆十余米内的士兵都动弹不得，随后它迈着三条长腿靠近被麻痹的猎物，用尖利的足刺将其一击贯穿——单方面的屠杀所带来的恐惧感很快蔓延到整个战场，



加百列·莫西尼

士兵们只能眼睁睁地看着同伴被杀，然后无助地祈祷着下一个不要是自己。由于在场的所有人都被麻痹，阿雅纵使发动深潜也无济于事，只能尝试做着毫无意义的抗争。此时，螺旋桨的轰鸣从远处传来，援军到了！直升机上的加百列似乎知道下方的战场上有阿雅的存在，低声地对自己说道："人们惧怕能够看穿心灵的眼睛，但是我很清楚，那是被世界所抛弃的、迷失少女的眼睛。所以我要保护阿雅，无论发生什么事！"狙击枪发出的巨大声响响彻云霄，加百列一枪正中流浪者头顶的光球，虽然没有对其造成致命伤，但电流的消失也令在场所有人的身体重获自由。阿雅快步跑向直升机，让目标进入深潜的有效距离；"加百列，借你的身体一用！"直升机上的加百列也有所感应，微笑着朝着阿雅灵魂飞来的方向，而无线电一端的她则俏皮地说道："你要温柔点哦，弄伤了的话我可不原谅你！"


夏娃·布莱娅

附身于加百列的阿雅仿佛同时也得到了她的精良射术一般，随着直升机的颠簸调整着自己的呼吸——砰、砰、砰、砰！枪枪命中，弹无虚发。在流浪者颓然倒下后，阿雅返回了地面，与其他士兵继续深入。直升机上的加百列用无线电展开了通话："阿雅，之后的事就交给你了哦。主任也听得到吧？为了说服头儿同意此次解救克雷的任务，主任费了不少口舌吧？""因为是一家人。"海德的回答异常简短。"嗯？主任说什么？我这里听不到哦。""主任说克雷是家人，所以……"阿雅转述了海德的话语，加百列则打趣地说道："诶？家人？主任明明是个独身主义者。""我可听到了哦，加百列！"听着两人的对话，阿雅不禁笑出了声来。是的，家人。尽管克雷在训练中十分严厉，但望着自己的眼神却一直很温柔，仿佛是对着自己的女儿一般，如今阿雅则要把他平安带回"家"。

时间一分一秒地过去，战斗仍在持续着，阿雅开始明白为什么会有如此多的士兵在本次作战中阵亡。漫天飞舞的恶臭者（Stinker）用分泌出的毒素形成迷雾，将触碰到的一切生物化成脓水；皮糙肉厚的四足怪物"蜂（Bean）"如同定点炮台一般，向远处连续射出饱含毒液的球状物；再加上源源不断出现的碾压者，令战况异常的惨烈。幸好SWAT部队配备了卫星照准武器，在锁定了攻击目标后，来自卫星的高能激光如天雷般从天而降，将范围内的一切尽化为焦土。阿雅穿过众多被烤焦的扭曲者，把枪口对准了暴露在巴别塔主干外的三个红色核心。

利用深潜成功进入巴别塔的阿雅被眼前的景象震惊了：巴别塔的内部有着难以想象的广阔空间，而且完全感受不到地球的重力，各种形态的枝条横七竖八地穿插在其间，数以千计的人类毫无生气地漂浮在空中——他们早已变成了僵硬的尸体。突然间，一圈黑色光球将阿雅眼前的尸体层层包裹成起来，阿雅随即转身望去，一只巨大的扭曲者正用触手把尸体包成黑茧拖入自己的口中。女王（Queen）是坐镇巴别塔内部的统治者，它在自己的领域内随意地游走，或是贪婪地用触手把目标拖入长满利齿的口中，或是从巴别塔底部盘旋而上，犹如小型的黑洞般将周围的一切无情地卷入其中。终于，在车辆一次次爆炸所产生的暴风中，女王终于不堪伤害、蜷缩到了一起，阿雅自然不会放过这个绝佳的机会，果断用深潜冲入了女王的体内！在从内部把它分解破坏的同时，阿雅也了解到了女王的实质：它会慢慢侵蚀被吸入体内的人类，并将其最终转化为扭曲者；另一方面它也是巴别塔养分的提供者——随后巴别塔的枯萎、崩塌也证明了这一点。

阿雅终于在战场的一角找到了克雷，他腹部的伤口正不断溢出着鲜血，但庆幸的是并不致命。"是阿雅在里面吗？"克雷察觉到了阿雅的存在，"抱歉啊，我没能完成任务……作为教官我再给你一个建议吧，情况再怎么糟糕，也比死了要好。总会有重要的人在盼望着你能从战场上平安归来……我就是其中之一。"克雷的话语再次让阿雅感受到了家人的温暖。"克雷受伤了，但是还活着，任务结束。"然而无线电的另一端却没有人对阿雅作出应答，"主任、布兰克，请回答。"在一阵杂音过后，一个低沉的声音传来："这里是卡鲁多，我有些坏消息。"对于阿雅而言，接通无线电的是卡鲁多这件事本身就是个坏消息了。"加百列的信号突然中断了，我这就指引你前往信号消失的地点。"察觉到阿雅的怀疑后，卡鲁多不耐烦地解释道："海德和其他人都在搜寻加百列的信号，这里的电脑用不了，所以他们去了别的房间。现在由我来指挥，深潜什么的，快点开始吧！"

"真是无聊，你真的认为过去能被改变么？""怎么了？没人指挥的话你就不会自己判断吗？""你最好没有在浪费国家的预算啊，快点改变过去让我看看啊！"一路上头儿所谓的"指挥"更像是更年期的妇女在不断发着牢骚，要不是为了第一时间得到加百列的消息，阿雅真想关了无线电。"阿雅……不要过来……"突然间，加百列的声音断断续续地传来，与她的通话却无法恢复正常，这也令阿雅越发担心。不过头儿那里终于传来了有用的情报，据说海德已判明加百列所在的位置了。



阿雅到达了卡鲁多所说的位置，然而圆形的广场上一片寂静，根本看不到加百列的身影。阿雅正准备找头儿进一步地确认坐标，但无线电另一端却传来了卡鲁多阴险的笑声；"我一直在等着这个机会，永别了，阿雅·布莱娅！"虽然不知道CTI总部发生了什么事，但一种蜂鸣声正在不断地向自己靠近，这是卡鲁多设下的陷阱吗？在暗红色的天空下，众多小型的羽翼承载着一个巨大的怪物从远处飞来。这个犹如堕天使一般的庞然大物行动异常迅猛，纵使用枪击破其背上的羽翼，它很快又会长出新的。阿雅只能利用广场的地形与其展开周旋，并伺机爬上悍马装甲车，让加特林机枪尽情地咆哮， 把无数子弹倾泻到敌人身上。加百列的声音不知从何处传来："阿雅，对不起。"难道眼前这个敌人是加百列变化而成的吗？不，阿雅更愿意相信加百列是被它控制了，因为好友的声音正不断地请求着自己快点把它击倒。怪物飞到高空中后发动的远程攻击格外精准，简直与加百列的狙击无二，更为麻烦的是，在受到重创后，它会幻化成无数的恶臭者，重新会聚成一体时伤口也会复原，究竟怎样才能把它击倒呢？加百列往日的教导突然涌上心头：利用狙击镜可以发现扭曲者隐藏着的弱点。阿雅也终于找到并锁定了盘旋在高空中的怪物本体，但却迟迟没有开枪，因为她犹豫了——如果杀了它，加百列会怎么样？"阿雅，快点，我快不行了！"在加百列的一再催促下，阿雅终于扣动了扳机……"加百列，快回来！"在发动了深潜后，阿雅再次进入了那个与艾米丽战斗时曾闯入过的神秘空间，然而一切已经太迟了。"我就是喜欢你这一点……谢谢你！"满脸微笑的加百列温柔地望着阿雅，化成了无数的红色碎片……

CTI总部·深潜室 2013年12月25日 －现今－

深潜室内弥散着黄色的催眠气体，海德、布兰克和加百列都早已倒在了地上，惟有头戴防毒面具的卡鲁多注视着显示屏里阿雅的一举一动。此时加百列恢复了知觉，挣扎着站起身并举枪对准了自己的上司。"想不到你还活着啊？"面对



着漆黑的枪口，卡鲁多却没有流露出丝毫的恐惧，“失去你这么能干的部下真是太可惜了！”手枪从加百列的手中落下，并不是因为剧烈的颤抖，而是因为她的身体开始变得透明。“你早就已经不存在了！”卡鲁多狂笑地看着加百列化成红色的飞絮消散而去。

曼哈顿·东哈林区 2013 年 12 月 21 日 －过去－

“我根本……谁都救不了……”再一次失去加百列令阿雅痛苦不已，泪水不断地涌出，滴落在丝毫感觉不到寒冷的“冰面”上。“不要放弃！”一个女孩的声音从远处传来，“你……并不孤单！”

梦中的片段再次闪现：面前那位身着礼服的俊朗男子正深情地望着自己。然而，枪声无情地撕裂了教堂中洋溢着的幸福气氛，神父和眼前的男子中弹倒下……金发的女孩正紧张地望着自己并大声呼喊着什么。“夏娃……？”阿雅突然想起了女孩的名字，“夏娃，我的妹妹！”在阿雅找回家人记忆的同时，夏娃也出现在了自己面前，阿雅高兴地上前去拉她的手，然而夏娃却如全息影像般穿透了自己的身体，走向了身着风衣的高大男子。“快放开她！”阿雅举枪瞄准了男子，虽然脸上的胡茬和凌乱的头发让后者略显沧桑，很明显他就是梦中出现的那个人。“阿雅，你忘了我了吗？”虽然被枪口指着，男子却露出了温柔的笑容，“你先把那个危险的东西放下吧！”“我说了要你放开夏娃！”阿雅朝天开了一枪，以示自己并没有在开玩笑。“别的我什么都答应，但夏娃绝对不能交给你。”枪声令男子收起了微笑，夏娃自己也不愿靠近阿雅，而是在侧移一步后凭空消失。“你真的会向我开枪吗？”男子深情地望着阿雅，但阿雅却并不理会，而是焦急地询问道：“夏娃到底怎么了？”“你的妹妹……已经死了。刚才那是迷失的灵魂在时空的狭缝中徘徊。”阿雅颓然地放下枪，周围的空间开始发生变化——由于阿雅的行动，过去正在改变，而自己就要返回现实了。“你难道不记得了吗？”男子依然凝望着阿雅，“夏娃还会出现的，而我会在‘赤雾’的巴别塔那等你。”“你到底是谁？”灵魂已经脱离士兵肉体的阿雅着急地问道，但自己已经身不由己地开始了时空穿梭，然而那个名字还是清晰地传进了耳朵——凯尔·马蒂甘（Kyle·Madigan）。

第三章 对抗世界

CTI 总部·单间 2013 年 12 月 24 日 －现今－

阿雅再次从熟悉的音乐和环境下醒来，“看来……我又回到这一天了。”“头儿死了，FBI支部也被破坏了……对你的监视解除了，我给你准备了新的房间。”海德的话语似曾相识，阿雅的回答也与之前一致：“没有这个必要。”加百列在卡鲁多的阴谋下死去，头儿也自食恶果，只不过FBI支部再次成为了他的殉葬品。一切似乎又回到了原点，但阿雅在“漆黑雷雨作战”中也并非一无所获。“不过，我想请你帮我查两个人。一个叫凯尔·马蒂甘，另一个是夏娃·布莱娅。”阿雅并不常开口麻烦别人，这次主动请求倒令海德有些意外，“布莱娅？是你的亲人么？”“是我的妹妹。”阿雅已经迈步向深潜室走去，她很清楚又有新的任务了。望着阿雅的背影，海德表情严肃地说道：“你终于想起自己的归宿了吗……”

CTI 总部·深潜室 2013 年 12 月 24 日 －现今－

2012年1月7日，军方的特殊部队突入纽约市中央车站，准备破坏正在地下急速成长的巴别塔根茎。然而不到一个小时部队就宣告全灭，“赤雾作战”也以惨败收场。“喂，你不是认真的吧！你要把阿雅派去那次连特殊部队都被全灭的作战吗！”看着屏幕上的视频资料，克雷激动地从椅子上站了起来——是的，克雷回来了。“你好吵啊，难道不想救自己以前的战友吗？”布兰克对克雷的态度依旧。“士兵的生死并不是实验游戏。能够存活下来的，只有那些有生存意志的人。”显然克雷并不想跟这个后辈斗嘴，视屏中士兵发出的凄厉惨叫只传达着一个信息——绝望。“说不定阿雅能够改变他们的意志呢？”海德试着缓和房间内的气氛，克雷则坐回了自己的位置：“阿雅又不是审判者！”“此次事件的开端是车站地下巴别塔的急速成长，如果解析没错的话，我认为作为母体而存在的强大核心——女王已经觉醒了。”布兰克的注意力回到了任务本身，而海德也随声附和：“这是一个转折点……”“这根本就是自杀行动。你们怎么就是不明白！要是把阿雅派去，我们会失去她的！”克雷的拳头重重地敲击在桌面上，在走出深潜室前

还狠狠地踹了旁边的文件柜一脚，“一个个都是混账东西！”阿雅很清楚克雷并不是贬低自己的能力，而是在替自己担心——在“赤雾作战”时，克雷原本隶属的部队也在其中，战友尽数阵亡对他的巨大打击不言而喻。但是任务并不会因为一个人的抗议而取消，阿雅再次走向了深潜机器。

曼哈顿·中央车站 2012 年 1 月 7 日 -过去-

“喂，那里有个小女孩！”“是平民吗？快追上她！”特殊部队的通讯声不断传来，阿雅感觉得到，那是夏娃。随后，她尝试着与此次行动的现场指挥官丹尼·卢索（Danny·Russo）进行通话，希望能够得到克雷好友的帮助。“丹尼·卢索队长，我是CTI的阿雅·布莱娅，请告诉我你现在的位置。”“CTI？克雷的同僚吗？你在这里干什么？”卢索显然对其他部门介入作战、自己事先却不知情感到不太满意。“我在找我的妹妹。”阿雅的回答刻意避开了自己是通过深潜返回过去的事实。“在战场上搜寻走丢的孩子吗？这还真是前所未闻的行动。不怕死的话就跟上来吧！”虽然感到不满和荒唐，但卢索还是给出了自己所处的坐标，毕竟在与扭曲者的战斗中，哪怕能多一个帮手也好。

中央车站内部看似祥和却暗藏杀机，阿雅小心翼翼地避开在地面上游走的探测器（Detector），一旦被其捕捉到行踪，难缠的流浪者就会现身；天花板上倒挂着的绑架者（Snatch）的习性正如其名，外形如蜘蛛般的它们会突然从天而降，缠住人类并将其拖回自己的巢穴；但最为麻烦的，还是收割者——这个恐怖的敌人如同死神魅影一般再次出现在阿雅面前，每一次挥动“镰刀”，都宣告着一个生命的终结……“阿雅，资料中并没有记录表明你有个妹妹。这些文件很可能是被人特意删除了，我会继续追查下去的！”海德没能查到什么线索，但阿雅暂时无暇顾及，因为特殊部队的无线电通话表明，夏娃正朝着卢索队长的方向移动。站在车顶的阿雅尽量保持着平衡，举枪向袭来的敌人不断地进行扫射，纵使眼前的敌人只是常见的隐蔽者和填塞者，但是它们的颜色和杀伤力也与之前完全不同，难道这些扭曲着还会不断地进化或产生变种？然而此时的阿雅并不知道，列车所驶向的终点，是一个巨大的陷阱。



阿雅·布莱娅

“啊——！”周围的惨叫声不绝于耳，但阿雅却根本无暇顾及负伤的士兵，因为随着身旁的最后一块掩体遭到摧毁，自己已经完全暴露在了敌人的火力范围之下。地面上有力量型的碾压者，它们的目标是优先摧毁士兵身前的掩体和障碍物，似乎并不急于进攻；天空中漂浮着众多填塞者，这些拥有蓝白相间条纹的亚种，攻击威力明显比之前的敌人强了数倍；巨型的蜂在几个高台间不断穿梭，如炮台一般向下方发射出黄黑色的毒球；流浪者则一只又一只地进入战场，接连刺穿被麻痹了的猎物的胸膛……这里的扭曲者数量远远超过预想，而如此附有层次的战术体系，不禁让人怀疑在它们是否具有高智能。士兵们一个接一个地倒下、死无全尸，幸存者的心灵慢慢被死亡的恐惧所蚕食，失去理智的人如困兽一般发出了歇斯底里的怒吼，举着武器冲出队形，但很快就被扭曲者的大军吞噬。“不行了吗？”虽然阿雅在有限的空间内不断地与敌人进行周旋，也接连用狙击枪干掉了几只流浪者，但弹药很快便会用尽，而扭曲者却还在源源不断地出现。“能够存活下来的，只有那些有生存意志的人。”克雷所说过的话语再次在耳边回响，阿雅猛地摇头赶走了绝望的情绪，“我要活下去，夏娃还有CTI的大家在等着我！”虽然并没有话语上的交流，但阿雅坚持不懈奋战的身姿很明显感染了周围的士兵，他们终于开始恢复了冷静的军人本色，利用小队作战相互保护、伺机杀敌。在残存士兵的苦苦支撑下，战况终于出现了转机，特殊部队的援军随后赶到，并带来了卫星照准武器，公路崩裂所形成巨大空洞正好让主战场暴露在天空之下。在一道道刺眼的光芒过后，全部扭曲者都在激光的攻击下化作了尘埃——惨烈的战斗在持续了半个多小时后，阿雅终于绝处逢生！

曼哈顿·中央车站 2012 年 1 月 7 日 -过去-

“卢索队长，我到达会合点了。”但是无线电另一端只有无尽的杂音，没有人对阿雅做出回答。突然间，眼前巴别塔的核心发出了红色的光芒，夏娃的身影在其中浮现。但是在CTI深潜室的海德和布兰克眼前，显示屏上只有模糊的人影以及一大堆“Not Found”提示——电脑也无法识别出夏娃的存在。“我不能理解，这不可能！”布兰克无法相信眼中看到的一切，但很快他就似乎明白了其中的玄机，“……我明白了，并不是电脑找不到她的资料，阿雅只是看到了夏娃存在的可能性而已。”“存在的……可能性吗？”海德陷入了沉思。

“夏娃，我们一起回家吧！”阿雅对眼前的妹妹深情呼唤，但夏娃却摇着头不愿走出来，“我不知道！”“阿雅，你背后有人！”在布兰克的提醒下，阿雅这才察觉到一名士兵向她走了过来。“你终于来到这里了。我是就卢索。”士兵说着摘下了头盔，举起手枪，阿雅看到的却是一张熟悉的黝黑脸庞——克雷！“克雷是卢索？这是怎么回事？”布兰克无法理解这一切，海德则冷静地做出了判断：“警卫，把克雷抓起来！”克雷慢慢地走向了红色核心，注视着里面的女孩：“她是伊莎贝拉（Isabella），我惟一的女儿。”但是阿雅眼中看见的，明明就是夏娃。克雷发出了癫狂的笑声：“我把他们都杀了，卢索、还有其他士兵……为了保护伊莎贝拉，就是与整个世界为敌，我也在所不惜！”随后他张开双臂，身体被吸入巴别塔的红色核心。“克雷！夏娃！”阿雅发动深潜迅速地追了上去。

“听好了，菜鸟。软弱的话，心就会被吞噬了。你得再坚强些！”在奇妙的空间中，克雷变回了往日那个严厉但又温柔的教官。“你还有时间，快去迎接她吧，她不是你最重要的家人么？”“你指的是……夏娃？”“没错。找到她，永远也不要离开她！”克雷的身体伴随着红光，开始支离破碎，“伊莎贝拉，我们终于又能再次见面了……”

CTI 总部·楼顶 2013 年 12 月 25 日 -现今-

克雷站在楼顶上眺望着眼前的城市，红光四散的双手开始变得虚无：“早晚是要来的……伊莎贝拉死的时候，我的灵魂就已经不在了。你成功了，阿雅，你拯救了曼哈顿。伊莎贝拉，我们又可以一起吃冰激凌了……”温暖阳光倾泻在克雷身上，仿佛要与他融为一体。布兰克与一名警卫冲上阳台，但是尽力奔跑的他却什么也没能抓住，克雷早已化成了一抹光亮……气喘吁吁的布兰克扶在栏杆上，失去克雷的伤感涌上心头，然而转瞬间，他就忘记了一切，不记得刚才发生过的事，不明白自己在楼顶做什么。那个众人所认识的克雷消失了，在现存资料的记录中，克雷只是一名在赤雾作战中变为扭曲者、并杀死了多名队友的士兵而已。

曼哈顿·中央车站 2012 年 1 月 7 日 -过去-

“又是那个梦？”记忆的碎片又开始在阿雅的脑海中浮现：神圣的教堂内，身着礼服的男子倒在了血泊之中。“凯尔！”阿雅失声叫了出来，她也终于回想起，将戒指待在自己无名指上的男子就是凯尔。“虽然我们失去了很多，但任务总算是成功了。干得好，阿雅！”海德的话语把阿雅带回了现实，“回收开始。”“你也……迷路了么？”阿雅恋恋不舍地望着眼前的夏娃，但妹妹却没有回答。凯尔突然出现在两人之间，阿雅随即叫出了他的名字。“阿雅，你终于找回记忆了吗？”“夏娃就拜托你了！”阿雅的灵魂已强制脱离了肉体，凯尔望着她离去的方向大声地说道：“放心好了，我会照顾好咱们的小公主的！晚安，阿雅……”

第四章 真实之刻

CTI 总部·深潜室 2013 年 12 月 25 日 -现今-

阿雅返回了现实，但这一次，没有熟悉的圣诞歌曲，也没有主任的迎接。房间的大门虚掩

着，一片死寂的走廊以及忽明忽暗的灯光让人有种不好的预感。阿雅快步来到深潜室，这里遍地狼藉：警卫们横七竖八地倒在血泊中；布兰克博士瘫在操纵台前一动不动，面前早已碎裂的显示器不时地迸出点点火花；深潜机器被熊熊大火烧成了黑色，不同材质在高热下发出阵阵恶臭。偌大的CTI组织内无一人幸存，惟有海德·博亚不知所踪、生死不明。根据当时的监控录像，酿成这一惨剧的是凯尔·马蒂甘，但是他的动机又是什么呢？阿雅无助地望着眼前的惨景，不知该如何是好……

纽约·前田家 2014年2月15日 －现今－

在CTI总部遭到血洗的两个月后，人类与扭曲者的战争进入了白热化阶段。“为了夺回纽约，国防部决定集结坦克和武装直升机部队展开总攻，目标则是位于曼哈顿下城区的巨大巴别塔。如果此次作战失败，就将采取最终的手段——核武器攻击……离作战开始还有两小时，纽约即将迎来试炼，让我们一起为她祈祷！目前，北浅滩塔的巴别塔规模相比去年扩大了十几倍，甚至还在不断地成长，东海岸事实上已经崩坏……”战况的实时情报不断从电视新闻中传来，阿雅则坐在沙发上冷静地注视着这一切，“之后交给我一个人处理就可以了，前田，你快去避难吧！”阿雅说话的对象是一位留着两撇小胡子、形容略显消瘦的男子——前田邦彦，身为日本顶尖的科学家之一，他的穿着有些不修边幅，但早在1997年就与阿雅相识，他可以说是最可靠的同伴，而在CTI坏灭后，阿雅第一个想起的就是他。“好过分啊，阿雅，你难道不信任我吗？”“我是担心你。”“嘿嘿嘿，放心吧，我把这里加固过了。这样我就可以在阿雅使用深潜的时候，仔细地观察你的身体状态。”前田的笑声和话语不免让人觉得有些猥琐，但阿雅太了解他了，只得轻声叹了口气，把话题转到战局上：“北浅滩塔攻略战，终于就要开始了呢！”“嗯，这是个好机会，我们一定要把夏娃夺回来！”前田目不转睛地盯着屏幕上的资料，“她和你的DNA完全一样，这真是太不可思议了！”“那么我去了！”阿雅转过身发动深潜，浑身散发出了五彩斑斓的光芒，前田望着眼前的景象陶醉不已：“啊……阿雅的深潜，无论看多少次都觉得好美！啊……诶？”光芒渐渐消失，阿雅的深潜失败了。“没有了那个机器，我果然无法回到过去……”

曼哈顿·下城区 2014年2月15日 －实时深潜－

军方选择攻击北浅滩塔的一大原因，是侦查部在这里发现了凯尔·马蒂甘的行踪，国防部打算通过击杀凯尔，并用炸药摧毁巴别塔，以达到扭转局势的目的。凯尔的出现为阿雅参与此次“蓝色冰雹作战”提供了充分的理由，既然无法回到过去，那么就通过现在的努力去改变未来。

塔前的战斗格外激烈，虽然坦克部队在进行猛烈的炮击，但一只巨大的蠕虫（Worm）死守着入口。外形近似于爬行恐龙的它同时还拥有如同水蛭一般长长的嘴部，从其口中喷吐而出的绿色虫卵落到地面后，便会孵化出小型的蠕虫，而从它们口中喷射出的滚烫熔岩威力也堪比炮弹，残存的几辆坦克都有些自身难保，步兵部队根本无法靠近巴别塔分毫。阿雅在三辆坦克的炮击手间来回进行着深潜，有效地利用每一发炮弹。她很快发现了蠕虫的致命弱点就在口中，而如果能在虫卵落地前将其击破，那么其中的幼虫便无法顺利成型。在成功轰杀蠕虫后，步兵们携带着炸药攻入了巴别塔内部。

“附近的巴别塔在地下通过根部与此处的巨大巴别塔相连，很可能是在为它提供能量。”前田利用无线电随时向阿雅通报着自己发现的一些信息，“虽然凯尔潜伏在此处的原因尚不明朗……但巴别塔被成功炸毁的话，要找他也就容易多了。”军方的目的是在建筑物的主要承重墙上安放C4炸药，待士兵撤离后一起引爆，只要炸毁巴别塔所盘踞的北浅滩塔，那么这个庞然大物就会因没有依靠而崩塌了。然而计划并不如想象中的那般顺利，建筑物内部遍布着各种扭曲者，小型的蠕虫能在地下自由穿行，无数的士兵被它们吸入口中并拖入地底。不过在小型装甲车和盘旋在建筑外的武装直升机的火力掩护下，士兵们还是一点点地向着塔顶推进。“阿雅，离限制时间还有60分钟，你要抓紧时间。”前田提醒着阿雅，不过废话连篇的老毛病很快就犯了，“阿雅，你知道吗？扭曲者是一种不可思议的存在。它们如同是侵蚀时空的病毒，本身并不具有繁殖的本能，是一种伪生命体。扭曲者也有可能是从时空的尽头——未来，来到这里的。现在也有一种学说，主张扭曲者并非单一的系统，说不定哪一天人类会发现具有智能的全新种族……话说回来，比起扭曲者，巴别塔更让我着迷啊！如果说扭曲者是侵蚀时空的存在，它们所构筑的巴别塔绝非简单的巢穴，还有太多未知的功能尚未被人类发觉啊……”

在把最后几个点位的炸弹设置完毕后，无线电中传来了全体撤退的命令，任务就要完成了！然而眼看着胜利即将到手，情况却皱起波澜，巴别塔突然向建筑内部伸入了无数分支，阻断了阿雅所在部队的逃脱路线！离引爆的时间已越来越近，众多的士兵却被困在塔内动弹不得。“慷慨赴死吧，世界将永远铭记住我们的名字！”“请帮我转告我儿子，就说我爱他！””眼看脱出无望，残存的士兵们视死如归，静静地等待着爆炸的来临……山穷水尽之时，一部武装直升机如神兵天降般赶到，在建筑物的墙壁上轰出了一个缺口。本已绝望的士兵们高声欢呼，开始尝试从缺口寻找新的逃脱路线，而阿雅则向直升机的飞行员发动了深潜。建筑物的外壁上悬挂着无数喷吐



者（Spitter），这种固定在巴别塔枝干外的扭曲者如同炮台一般，如果不把它们干掉并确保制空权，那么残存的部队也无法平安从外壁撤离。阿雅娴熟地操控着阿帕奇武装直升机，静待喷吐者“张嘴”的一刻，导弹锁定、发射！在掩护士兵们顺利撤退后，爆炸终于开始，巨大的火光冲上云霄。然而在浓厚的硝烟散尽之后，巴别塔并未如想象般倒塌，剩下的最后手段只有用核武器了……

曼哈顿·北浅滩塔顶 2014年2月15日 －实时深潜－

虽然所剩时间不多，但阿雅还是在塔顶找到了凯尔。虽然这个男人与自己有千丝万缕的联系，但阿雅并不知道凯尔的真正意图是什么。“你也在时间中迷失了自己啊……”凯尔在察觉到阿雅后转过身来。“你为什么要背叛我！夏娃在哪里？”CTI总部的惨状还深深地印在阿雅的脑海中。“你最好不要知道……”凯尔慢慢地靠近，“真相只会给你带来伤害。”“别靠近我！”阿雅果断地举起了枪，凯尔却并没有停下脚步，他轻轻地拨开阿雅持枪的双手，并用右手托起了阿雅的脸庞。“我了解你的一切，阿雅。你的秀发、你的双唇……”阿雅很愿意接受深爱着自己、自己也深爱着的男人的一吻，但，不是眼前这个人。砰！阿雅向地面所开的一枪喝退了凯尔，同时也是对自己的警醒，“我不会再上当了！”凯尔狂笑着从塔顶落下，幻化成了一只庞大的怪物。

眼前的扭曲者难以用言语形容，它在空中自由游走的形态如同一条巨龙。军方此时也发现了凯尔的存在，满载导弹的武装直升机陆续赶到。阿雅操控着直升机，利用小幅度的晃动躲过了怪物发出的利刃，并牢牢锁定其扁平的头部伺机发射出导弹。受到重创的怪物身边出现了八个不停旋转的巨大邪眼，在它们同时发出夺目光芒后，附近的一切都被带进了恐怖的空间，无比压抑的阴沉天空和山峦上众多血红色的邪眼让人仿佛置身于炼狱之中。“快点啊，阿雅，没时间了！”前田焦急地提醒着，因为在激烈战斗的同时，核弹发射的倒计时一刻也没有停止……“啊——”再强大的怪物也经不住导弹的连续攻击，凯尔发出了痛苦的呻吟，并转身想飞入云层之中。阿雅驾驶着直升机牢牢咬住不给其逃脱的机会，在进入有效距离后立刻发动深潜，突入对方的体内！



在神圣的教堂中，身着一席洁白婚纱的阿雅望着即将成为自己丈夫的凯尔，两人相视一笑。突如其来的枪响打断了婚礼仪式，身中数枪的阿雅奋力地向前爬去，在拿起不远处的手枪后，瞄准的却是躲在长椅下的夏娃……砰！“我……我到底开没开枪？”意识回到现实的阿雅不断地问着自己，自己没有理由也不可能射杀惟一的妹妹。但阿雅很快注意到了倒在地上的凯尔，赶忙把他扶起。“阿雅，是你吗？……我本想保护你，但是扭曲者控制了我的身体。”“我到底做了什么啊……凯尔，为什么……回答我。”看着凯尔的生命之火摇摇欲熄，阿雅再也无法控制自己的泪水。“我找到了……永恒……在你之中……”，凯尔伸手温柔地抚摸着阿雅的脸庞，无名指上那个相同款式的戒指正闪闪发光。然而，没能完成最后的吻别，凯尔就已在心爱的阿雅怀里永远地闭上了眼睛……

核弹准确地命中了目标，原子迅速地撞击、裂变，在瞬间产生了无与伦比的巨大能量，强烈的光芒令遥挂在天空中的太阳都黯然失色，喷涌而出的气浪席卷之处，一切事物尽皆扭曲变形，在转瞬之间便被剧烈的爆炸所吞噬。核能的强大让大地都为之颤抖，然而巨大的巴别塔却在此时发生了异变，纽约市所有的巴别塔都聚集到了这里，无数的枝条迅速地缠绕在一起，竟然硬生生地把核弹的能量包裹在了其中。硝烟散尽后，天地间重回一片阴暗，人类最后的王牌所摧毁的，只有自己的城市，巴别塔则依然在生！随后，缠绕在一起的枝条慢慢四散开来，无数的光亮悬挂其上，仿佛一棵挂着彩灯的圣诞树，发出异样的光芒。

“静静地沉睡吧！祈求永恒的最后的血族。”一个身着白色西服的男子缓步走入了巴别塔，“零之门已经开启了……”

第五章 绝地反击

纽约·前田家 2014年2月16日 －现今－

“巴别塔本身……是一个巨大的深潜装置？”阿雅吃惊地望着前田，根据他的分析，巴别塔能够令物体回到过去。然而单一的巴别塔并不能实现这一功能，所以需要它们集中到一起，核爆恰恰为这个巨型的巴别塔提供了开启虫洞的能量基础。但巴别塔并不具有智能，它这样做仅仅是出于本能。“记得我以前说过，扭曲者很可能是来自于未来吗？它们吞噬时空、收集能量，借助巴别塔回到过去，再侵蚀过去的世界。如此反复，直至来到了我们所处的现在。扭曲者的目的是回到过去，回到属于它们的地方……我知道这很难以置信，但科学永远是正确的。你不信我吗？”面对前田的质疑，阿雅低下了头：“我连自己都不相信……”“阿雅，你就在这里，你是真实的！难过的时候哭出来就舒服了，泪水对



塞罗尼亚斯·克雷

于内心的伤痛，有难以计算的治愈能力。阿雅的内心，一定是无比甘甜的吧……”前田死性不改，说着说着就跑题了。“你就用这话来鼓励我？”阿雅有些无奈地歪着头。“只为失去的东西懊悔的话，是没有未来的。人只要活着，就必须承受伤痛，今后你还会继续受伤哟！嘿嘿嘿……”前田安慰他人的措辞也跟他的为人一样诡异另类，但不过否认的是阿雅确实振作了起来。

“有一种前所未见的敌人正试图夺取巨型巴别塔，可以说是全新的物种。它是一种能够变化成人类形态的智能物种，我把它命名为‘高次种族（High Ones）’。”谈话回到了正题上，前田调出了电脑中的资料，这是一张由卫星在巴别塔入口处捕捉到的照片，阿雅立刻认出了那个久未露面的熟悉面容——海德主任！前田通过分析凯尔在CTI总部留下的DNA成分后发现，他带有其他物种的基因，相比扭曲者，这些基因更加先进，更具智慧。凯尔、以及之前发生异变的艾米丽、加百列、克雷，其实都并非变成了扭曲者，而是成为了拥有强大身体和高度智慧的高次种族。扭曲者与高次种族本是同源的种族，相互间的生存竞争令它们处在了对立面。不过，海德·博亚前往巴别塔的目的是什么呢？

曼哈顿·下城区 2014年2月16日 – 实时深潜 –

巴别塔融合在一起，如同形成了一座巨大的城池。纽约市已经被扭曲者所占领，残存的部队自发集结起来，准备突入扭曲者的巢穴——巨型巴别塔做最后的拼死一搏。事到如今，军部高层的指挥系统早已不复存在，每个小分队都凭自己的判断行动，他们所做的一切都是为了保卫纽约。阿雅义无反顾地投身于这次被命名为“绯红之雪”的反击战，她很明白这将是最后的一次任务了。

疯狂折翼者（Mudflap）是连阿雅都从未见过的强大敌人，它能快速地把捕捉到的人类变成扭曲者，甚至在死后还能凭依到人身上进行复活——不过只要命令士兵躲开那个惟有阿雅才能看到的灵体形态，无处凭依的疯狂折翼者就会枯竭而亡。在这座巨型的巴别塔内，残存部队每前进一步都可谓是异常艰难，然而一路上却有着不少扭曲者的残骸，阿雅所处的已经是打头阵的先锋部队，而在她之前进入巴别塔内部的，只有海德！——能够轻而易举地干掉数量如此众多的扭曲者，看来高次种族比想象中的还要强大得多。

“巴别塔内部聚集着高度的能量，相信前面就是时空之门了！”阿雅并没有因前田的话语而感到兴奋，因为有扭曲者从天而降挡住了众人的脚步，仅仅一只就足以让在场所有的士兵望而却步——收割者。杀手？梦魇？死神？或许惟有“黑洞”能够形容收割者带给人类的压迫感，所有常规武器都不能伤其分毫，可能连光亮经过它的身边，都会被其吞噬一尽。回顾过往，阿雅每次与它交锋，都以勉强逃生而告终，但这一次，阿雅和全人类都已无路可退。一名士兵在血液形成的障壁内疯狂地呼喊着、不停扣动扳机，失去理智的他根本没察觉到弹夹里早已没有了子弹，冲锋枪只是发出“咔哒、咔哒”的声响，直至士兵被收割者撕成两半。虽然不断有部队前赴后继地赶来支援，但他们不过是为这个杀戮的战场徒增一抹腥红罢了。“绯红之雪作战”是人类最后的希望，但这一丝希望如今已经变得如风中的烛火一般，黯淡无光。

“狂战士（Berserker）？”阿雅望着手中漆黑的枪身上铭刻着的代号，这是军方特别针对收割者研发出的新型激光武器，由于尚未投入量产，数量不到十支，只有特别的小分队才有配备，但这足以让身陷绝境的士兵们看到一丝曙光。“狂战士”射出的激光束高度聚集，外骨骼上冒起的黑烟让收割者也感觉到了疼痛，它立刻把攻击的重点转移到了携带着“狂战士”的士兵身上，阿雅只得利用不断地深潜和集中火力来吸引和牵制对方。收割者终归不是黑洞，无法把光也夺走——无论是“狂战士”射出的激光，还是人类的希望之光。向来刀枪不入的收割者终于瘫倒在地，被激光严重灼伤的外骨骼在苍蓝色的火焰中熊熊燃烧，虽然它很快又晃晃悠悠地站了起来，并且挥舞着带血的“镰刀”，但士兵们已经完全战胜了恐惧，他们深知失去外骨骼保护的收割者已是外强中干、不足为惧。在场的所有人都举起了手中的武器，长久以来坚持战斗的压力、失去亲人和战友的痛苦和悲伤、对抗异形侵略者的愤怒……各种情感融合在一起，伴随着机枪的轰鸣声，与子弹一起倾泻到了眼前这个曾不可一世的敌人身上。收割者被打成了筛子、化作了齑粉，战士们振臂高呼，欢庆着这来之不易的胜利，惟有阿雅冷静地走向巴别塔的深处。

巨型巴别塔·核心 2014年2月16日 – 实时深潜 –

在巨型巴别塔的核心部，从各处传来的能量正不断地向此聚拢。“我被困在了时间的轮回之中，与那些从未来蜂拥而至的扭曲者进行战斗。”海德如同身处聚光灯下，背着双手缓缓踱步，“孤身一人的我总会被击倒，而下一个瞬间，我又会在某个白雪飞舞的教堂前苏醒。但是，这样的轮回即将要结束了！”海德转过身紧盯着阿雅，眼神中不再有往日的温柔：“是谁命令你前来的，布莱娅特工？”“这是我自己的判断。”阿雅的眼神中也不在有对主任的尊敬之情，持枪的右手慢慢举起，“我想请你说明，让我与高次种族交战的理由。”“因为我所追求的东西，就在这扇门后。”海德抬头望着发出光亮的时空之门，“我们高次种族与扭曲者是相互敌对的，每次我的同胞死亡，时空能量的架构就会被重写，巴别塔的力量便会不断增强……我把一切都赌在了上面！我的同胞成为了巨型巴别塔的根基，零之门成功开启——我赌赢了！”“你就这样对自己的同胞？对待我最重视的人们？”阿雅怒斥道。“我给了你怀疑的自由，只不过最后你还是相信了我。”海德突然出现在阿雅身后，一掌将其打飞，“你在害怕么，阿雅？还是说，你在享受这种恐怖？”海德缓步靠近阿雅，背上生出了无数尖利的触手，“来吧，让我来向你展示什么是真实！”

海德的身体变得无比柔软，手臂、腰部、腿部都能够肆意地伸长。望着他仰面躺在地上，利用触手在地面游走的姿态，阿雅忍住了强烈的呕吐欲。虽然海德的动作迅速，但阿雅还是尝试着通过多方位的扫射限制对方的行动，并通过积极地深潜寻找破绽。终于，久攻之下海德一个趔趄，露出了微小的破绽，阿雅则抓住了这转瞬即逝的机会，向海德发动了深潜……阿雅的意识又回到了那座教



布兰克博士



堂，婚礼上的惨剧又一次上演，而这一次她清楚地看到，是自己开枪击中了夏娃。重回现实的阿雅跪倒在地上，海德所展示的“真相”给她带去了前所未有的巨大冲击。“是我……杀了夏娃？”“没错，你是为了阻止母体——夏娃的觉醒。”海德在刚才的战斗中似乎没有受到丝毫伤害。“夏娃是作为母体的存在？！”“我们高次种族，正是在夏娃·布莱娅觉醒的那一刻，用身体继承了她记忆的幸运儿……”教堂里的景象在继续，海德、克雷、加百列、艾米丽在听到枪声后陆续跑了进来，此时夏娃的身体发出了夺目的红光，并抛洒到这四人、以及旁边仍有一息尚存的凯尔身上——这就是高次种族的诞生，因此阿雅每杀死一个高次种族，都能找回夏娃记忆的片段。“所以我才向夏娃开枪。要是能够用深潜回到过去，我一定能偿还这个罪过……”“你要怎么偿还！塑造了今天的你的，正是这个过去。”海德毫不留情地打断了阿雅的话语，“我再告诉你一件事吧，深潜很快就不是你独有的能力了。现在是时候去见夏娃了！”巨型巴别塔的核心发出耀眼的光芒，把阿雅和海德带入了时空之门……

最终章 永恒

这里不存在时间

阿雅再次进入了那个神秘的空间，周围是如同血液一般的红色海洋，脚下的冰面伴随着阿雅的前进发出清脆的声响，周围的能量在远端形成了一个漩涡——穿越时空的零之门。

在曼哈顿的某个溜冰场上，周围的游人似乎被时间凝固，没有任何动作，甚至没有一丝呼吸。“不要妨碍我！”阿雅终于追上了海德，后者嘴角依旧挂着轻蔑的微笑，“即便在前面等待你的，是罪孽深重的真相吗？”“我会救回夏娃的！”阿雅的语气前所未有的坚定。“我的愿望跟你是一样的，阿雅。”海德背着双手以示自己没有敌意，“我想要穿越时间，回到母体的身边——我追求的只是如此而已。”“我不会把夏娃交给你的！”高举的手枪表明了阿雅不会再相信眼前这个人，谈判宣告破裂。“那么我们就来做个了结吧，看看踏入‘时之零点’的是我、还是你！”海德的身体再次发生了变化，“你的优势已经不存在了——深潜！”阿雅身边的一人突然动了起来，身体后伸出的无数触手朝阿雅扑面袭来……

阿雅在得到新能力的海德面前感到前所未有的无助，对方不断地在溜冰场上的人身上进行深潜，孤立无援的阿雅只能来回地切换锁定目标，但总是无法成功命中。很快，阿雅就被海德的触手打飞，重重地摔在冰面上，再也无力站起。冥冥之中阿雅仿佛身处在一片雪白的沙滩，本已死去的同伴们围绕在她身边。“我允许你朝我深潜，你要活下去！”“让我看看下一个新世界吧，阿雅！”“阿雅，泪水和悲伤是时候该结束了！”“去吧，阿雅，我们为你而战……我爱你！”克雷、布兰克、加百列、凯尔，重新回到战场的阿雅不再是孤身一人，同伴们始终对海德形成包围，帮助阿雅缩小目标范围。而在把溜冰场上的凭依体尽皆破坏后，阿雅向成为孤家寡人的海德发动了深潜。

“跨越零刻吧！进化是不可避免的！前往轮回的彼岸吧！”周围一片漆黑，海德的声音不断从远处传来，随后他在仅有的一抹深红色光芒中完全觉醒，犹如一只漂浮在空中的蓝色巨大章鱼。阿雅体内的力量也开始燃烧并完全解放，周身环绕着炽热的红光，手中的枪支射出的子弹则包裹着强大的能量。双方的攻防速度之快根本是肉眼无法捕捉的，阿雅甚至没有时间思考，移动、闪避、还击，一切尽出于身体的本能。激烈的决战并没有持续太久，在阿雅酣畅淋漓的攻势下，迎接海德的惟有失败与灭亡。“夏娃哟……为什么！你是无法阻挡时间齿轮的运转的，阿雅·布莱娅，你只会再一次犯下同样的罪行！”海德化作了点点尘埃，阿雅则迈步走向了时之零点，永恒开始的地方……

曼哈顿·某教堂 2010 年 12 月 24 日 －时之零点－

天空中飘落着蒙蒙的细雪，教堂门外洋溢着一派欢笑之声，克雷和加百列正在商讨着用什么样的辞藻给与里面的新人祝福，而艾米丽则只期待着稍后与教堂内的好友享受婚礼后的大餐。神圣的教堂内，手捧五彩花束的阿雅穿着一身洁白胜雪的婚纱，凯尔注视着自己未来的妻子，脸上洋溢着幸福的笑容。神父正在为两位新人做着最后的祷告，而偌大的教堂内只有夏娃和海德坐在两旁——毕竟干阿雅和凯尔这一行的，并不能暴露太多关于自己的事情。然而不速之客却不请自来，一队全副武装的士兵冲了进来，二话不说、瞄准射击，教堂内顿时掀起腥风血雨。海德欲拔枪反击，手枪却被打飞，另一边，夏娃面对这突发的事件惊恐万分，躲在长椅后眼睁睁地看着姐姐中枪倒地。突然间，阿雅的身体发出了夺目的蓝光，夏娃仿佛也起了共鸣一般，周身发出了淡淡的光芒。眼看着一个士兵冲上前，准备对着阿雅的头部给与最后的一击，夏娃闭上双眼大声地呼喊着：“姐姐！”当夏娃再次睁开双眼时，自己竟在阿雅的身体中，她迅速捡起海德的手枪，弹无虚发地射杀了突袭的武装人员。



而夏娃自己的身体则失去意识，倒在了地上。——急于救人令深潜能力突然觉醒，夏娃的灵魂进入了阿雅的身体。“我是阿雅？不对！我到底是谁？”夏娃已然陷入了混乱，而海德的话语却不知从何处传来，“历史又将重演，伟大的母体夏娃啊，回到自己的身体吧！”

“我潜伏在你的意识里，一同穿越了时空的壁垒！”海德慢慢走到意识已返回自己身体的夏娃面前，“你是夏娃·布莱娅。在时之零点深潜到阿雅的身体中，失去了自身记忆的夏娃。当你们两人的灵魂碰撞之时，阿雅的灵魂被破坏了。”“你骗人！”夏娃根本不愿相信海德的话语，但复苏的记忆片段却清晰地再现着一切。“阿雅并没有向你开枪，而是你破坏了她的灵魂。这就是时之零点的真相。”“阿雅灵魂的碎片散落到时间与空间的各个角落，以扭曲者的形式重现在世界上。”海德继续解释着一切，“而你失去灵魂的躯壳，把承载了你记忆的生命体变成了高次种族。夏娃和阿雅，你们两姐妹造就了两个新种族的诞生——这就是时之零点。”“这么说……全都是我的错？”沉重的事实令夏娃连呼吸都觉得有些困难，但海德却一脸轻松：“这样的循环会不断重复，不过已经没必要悲伤了，接下来就让我们改变时间的轮回。”海德用手虚指着听到枪响、正在试图撞开教堂大门的克雷等人，“你的身体很快就会崩坏，再次把他们变成高次种族。夏娃哟，在你的躯体劣化前，把它交给我吧！这样你就能避免崩坏，迎来新生——这就是我来到此时此地的目的。为了将我自己奉献

给母体。"虽然扭曲者不能繁殖，但却可以通过侵蚀其他生物实现同化，达到扩大自己种族的目的。而高次种族却只有这几个，纵使再强大也终究敌不过无穷无尽的扭曲者。扭曲者想要通过巴别塔回到时之零点，改变自己种族缺乏高度智慧的缺陷；而高次种族也想借巴别塔之力回到时之零点，弥补无法繁衍的致命弱点——抢先一步来到这里的高次种族显然占得了先机。

"重获新生的你和从未见过的子孙，将作为进化的生命形式在与扭曲者的战争中取得最终的胜利。而我，将会与你一起，见证全新的未来！"海德表达了自己的迫切愿望，但夏娃还有些不放心，"在那个未来里……有我最重要的人们吗？""人？"海德露出了轻蔑和鄙夷的表情，"人类不过是我们进化过程中的一部分而已。""我不要！"夏娃哭着拒绝了，没有姐姐、没有凯尔、没有大家的未来是没有意义的。"即便你不喜欢，我也不会放你走的。"海德恶狠狠地掐住了夏娃的脖子，"你就成为我身体的一部分吧！"随着一声枪响，子弹穿过了海德的胸膛，阿雅持枪站在他身后，"不许对我的妹妹出手！""不可能，阿雅·布莱娅的灵魂明明已经……"海德还在做最后的挣扎。"已经破碎了是吧？"阿雅又连开数枪，把海德送入了黄泉。

阿雅转过身来神情地望着夏娃，将手枪调转，"我把它和未来，一同交给你了。你要瞄准这里。"阿雅用手指了指自己的胸膛——如果阿雅的灵魂也跟身体一同消亡，那么扭曲者这一种族就不会出现。"不！不可能！我做不到！"夏娃早已经泣不成声。"不要任性！"阿雅摆出了姐姐的严厉姿态，但夏娃依旧不肯接过手枪，"不，不要丢下我一个人！""我还没能跟凯尔交换誓约呢……"阿雅的目光扫到了倒在血泊中的凯尔，态度渐渐缓和下来。"我只想变得和姐姐一样，任何时候都坚强、温柔。我不要这样，姐姐……"夏娃的身体已经开始劣化，高次种族的出现不可避免，阿雅将心爱的妹妹拥入怀中，一同用泪水发泄着即将离别的伤感。随后，阿雅抚摸着夏娃的脸颊，向她举起了枪，"夏娃，必须由你来结束这一切。"如今只有让阿雅的灵魂和夏娃的身体同时消亡，才能避免扭曲者和高次种族的出现，而惟一的办法是……阿雅和夏娃的灵魂同时飞出了身体，在空中划出了美丽的圆弧，随后进入了对方的身体。夏娃在姐姐的身体内，用枪指着以自己的身体张开双臂的阿雅的灵魂……"我不想这么做……""但你必须这么做！"

枪声最终还是在空旷的教堂中响起，夏娃在阿雅的身体中不断地哭泣，此时一个微弱的声音从背后传来，"听得到吗？爱哭的新娘。"夏娃连忙向凯尔跑去，"你记得吗，戒指的含义……还有我们曾许下的誓言。""我们的爱……是永恒的。"夏娃握住了凯尔的手，"没错，阿雅。你要相信永恒，要相信我们会超越死亡、绝望、甚至时间的壁垒，终究会再次相遇的！在那之前，请不要忘记我们相互许下的承诺。"夏娃的泪水令凯尔睁开了双眼，"圣诞快乐！"新娘依偎在新郎怀中，身上发出了耀眼的希望之光。渐渐的，两人身上的伤口和血迹都变得不复存在，历史翻开了新的篇章。夏娃听到了阿雅最后的声音，"带你来到这里的，是你对未来的希望。微笑着迎接未来吧，我会一直守护着你的！"

"她不存在的世界——那正是她向往的世界。"

曼哈顿·某教堂 2010年12月24日 -现今-

"你是否愿意接受凯尔·马蒂甘作为你的丈夫。无论顺境、逆境、疾病或健康都与他并肩前行，相伴永远吗？"

"我愿意。"

明亮的教堂中，新郎望着面带羞涩的新娘，笑出了声："你不必当别人的，夏娃。"夏娃很惊讶凯尔竟然知道是自己在阿雅的身体里。凯尔握着她的左手，取下了戴在无名指上的戒指，"我希望你能拥有自己的未来。我会守护着你的，和阿雅一起。再让我看一次阿雅的笑容吧！"听到凯尔的请求，夏娃抬起了头，笑容有些勉强。但凯尔并不介意，满意地转身走下台阶，"我要展开寻找永恒的旅程了。"几步之后，男子回过头来，"夏娃，生日快乐！"

这一次，女孩发自内心的微笑无比的灿烂和美丽。

The End



PSP
游戏最强年鉴

PSP游戏最强年鉴

年鉴说明

本年鉴收录了2011年3月至2011年8月期间发售的各版本PSP游戏共89款。由于有些游戏发售过不同地区的版本，为避免重复，本年鉴中仅收录该游戏最先发售之版本的信息，而该游戏其他地区版本的发售时间则会在信息栏的“备注”一栏中注明。根据游戏重头程度的高低，年鉴中所介绍的游戏分为两种篇幅，篇幅较大的为520字左右，较小的为250字左右。每个游戏的相关信息中除了该游戏的推荐度外，还包括了画面、音乐、系统和耐玩度四个方面的评价。

游戏中文译名

游戏原名

推荐度
代表该游戏的推荐程度，满分为10分

依次为：游戏发行厂商、游戏类型、游戏发售日、该游戏的地区版本

依次为：游戏人数、游戏售价、该游戏的推荐玩家年龄

该游戏的其他地区版本发售时间

游戏封面

游戏介绍
根据游戏的重头程度，分别用250左右及520字左右的篇幅来介绍游戏

游戏实际画面

游戏分项评分

三国志Ⅸ 威力加强版

三国志Ⅸ with パワーアップキット

推荐度 8

Tecmo Koei Games	SLG	2011年3月10日	日版
1人	6090日元		全年龄
备注：无			



“《三国志》系列”再次登陆PSP平台，本作为加强后的9代的PSP移植版。游戏的系统回归了传统的单一君主扮演系统，玩家作为君主来经营领地，充分利用人才实行内政，同时防御其他势力的入侵并寻找时机扩张领土，最终结束乱世统一全国。本作中的战争无法直接控制，只能通过事先布置好的阵型并安排其位置来作战。游戏包括有10个史实剧本和有10个虚拟剧本，史实剧本中，登场武将都按照历史中记载的年代出现；而虚拟剧本就没有这些限制，而且除了三国时期的武将谋士们，岳飞、秦始皇、杨大眼等一众穿越时空的角色也会乱入到游戏中与玩家一起逐鹿中原。





画面　音乐　系统　耐玩度

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
TPS	第三人称视点射击游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

索引

SD高达G世纪 世界

SDガンダム ジージェネレーション ワールド

推荐度	NBGI	SLG	2011年2月24日	日版
9	1人	6090日元		全年龄
	备注：无			



"《G世纪》系列"是NBGI旗下集合历代《高达》作品展开的"高达世纪"SLG品牌，随着PS2逐步退出舞台，PSP便承担起前辈的重任推出系列最新作《SD高达 G世纪 世界》。高素质的3D贴图与丰富的语言是本作的亮点之一，两者结合的华丽战斗带给玩家的是非一般的视听享受。本作收录的《高达》作品数目多达50部，从最初的《机动战士高达》，到近年的《剧场版 机动战士高达00 第二季》、《剧场版 机动战士高达00 先驱者的觉醒》、《SD高达三国传》、《机动战士高达战记 U.C.0081》、《机动战士高达UC》均收录其中。配合翔实的图鉴系统，记录系列作品中各登场角色及机体，又能让FANS充分了解到高达的方方面面。系列游戏流程向来都是把每部《高达》作品独立分开，继《G世纪战争》中加入作品乱入系统后，本作更是把所有故事归纳到一个世界观中进行，让作品间的穿越更为频繁，并加入原创剧情，向玩家上演一部"高达版《机战》"。战斗系统方面也作出了各种调整，如原来只能由战舰单位使用的多目标攻击，现在扩展到持有特定武器的机体，地图武器也作出了适当的优化。

厂商还为高达FANS准备了富有收藏价值的限量版，其中同捆了由《机动战士高达UC》作者福井晴敏执笔，描写"赤色彗星"夏亚在UC历史中变迁心情的剧本"赤之肖像"；以及由夏亚声优池田秀一朗读的特别编辑DVD。







画面 音乐 系统 耐玩度

黑洋槐

Black Robinia

推荐度	Broccoli	AVG	2011年2月24日	日版
6	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



《黑洋槐》是一款以女性玩家为销售对象的原创恋爱悬疑AVG，并邀请到铃木达央、立花慎之介等人为本作献声。游戏以侦探和警察两个视点展开，玩家可以从中选择侦探阵型和警察阵型进行全两章的故事。而每章结尾都包含角色们日常的趣味对话部分，使玩家可以在紧张的推进情节过后得以放松。故事以"花龙市"作为舞台，在残破街道上设立侦探事务所的私家侦探香津木零、在一次事件的案发现场与年幼的好友、警察如月秋罗再次相遇。相同的目标、不同的立场、因过去某事而疏远的两人，随着事件的追踪、真相的解明、他们的命运再次碰撞在一起。





画面 系统
音乐 耐玩度

维他命XtoZ

VitaminXtoZ

推荐度	Idea Factory	AVG	2011年2月24日	日版
6	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



《维他命》是人气女性向AVG系列，本作是把系列的《维他命X》以及《维他命Z》整合到一张UMD中制作而成的合集作品。玩家在游戏的《X》部分会扮演南悠理在飘雪的冬季进行浪漫的补习集训；而在《Z》部分玩家则扮演北森真奈美在充满7月阳光气息的临海学校展开合宿。游戏可攻略男角色总数多达24人，收录事件CG达80多张，而在《维他命X 进化 加强版》大获好评的"MOTTO·Xpression"亦将加入了本作中，配合台词角色的表情会出现丰富的变化，此外还加入了角色新服装以及历代OP视听模式，玩家也可以把喜欢的角色Q版形象组合成自己的PSP壁纸。



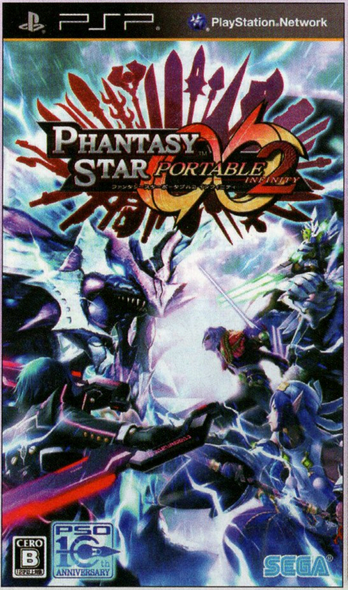


画面 系统
音乐 耐玩度

梦幻之星 携带版2 无限

ファンタシースターポータブル2 インフィニティ

推荐度	SEGA	RPG	2011年2月24日	日版
8	1～4人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



这是《PSO》十周年纪念作品，对于从DC年代的《PSO》一路走来的玩家来说，自然会有一些亲切感。作为《梦幻之星 携带版2》的资料篇，新种族、转生、无限任务的导入，又为老玩家带来了一些新鲜感。本作提高了敌人的AI，使得战斗更加需要技巧。增加的高手向新种族暗人类在剧情方面是重要的关联。新增加的∞（无限）难度下会出现200级以上的怪物。追加武器装备至3000种以上，还有新增各种联动要素和新怪物。在线联机模式的时候，募集同伴的地方从原来的文字改变为《PSO》式的Visual大厅，背景音乐依旧沿用《PSO》的Visual大厅BGM。转生系统能让角色习得50级上限的职业技能，随着职业等级的上升还会出现更多的实用技能。无限任务的掉落率、经验值都比一般自由任务高，适合用来刷等级。追加6种新魔法技能、枪系技能作出调整、大剑等某些前作中鸡肋的武器修正了攻击性能，光子爆发技能也作出了改动，兽人的变身进化为无敌状态，让喜欢使用兽人的玩家能更加随意地使用变身。另外还追加了武器合成系统，相同武器可以通过合成提高属性。联机时能与其他玩家角色交换卡片（跟名片不同），交换后在单机游戏时可以召唤出交换了卡片的玩家的角色一起冒险。本作追加了道具锁定功能和拍摄机能，大大方便了玩家。在线模式比前作更流畅，极少出现延迟等问题。







画面 ●●●●○　音乐 ●●●●○　系统 ●●●●○　耐玩度 ●●●●●

遥远的时空中5

遥かなる時空の中で5

推荐度	Koei Tecmo Games	AVG	2011年2月24日	日版
7	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



《遥远的时空中》是Koei旗下的著名恋爱AVG系列，向来以"穿越"为主题。第5作的舞台定在那激荡的纷争时代——幕末，主人公是一名留学中的女子高中生，在一次与青梅竹马回国途中听见一阵不可思议的铃声，此时飞机突然出现不明事故，当周围恢复平稳时，主人公睁开眼后的景象竟然是异世界的幕末，为了拯救陷入危机的异世界及现代世界，主人公决定行动起来。除了美型的画风，声优阵容也是本作的卖点之一，阿部敦、铃村健一、冈本信彦、诹访部顺一等人气男声优，在游戏中会玩家演绎坂本龙马、高杉晋作、冲田总司等日本幕末时代的著名人物。





画面 ●●●●○　系统 ●●○○○
音乐 ●●●●○　耐玩度 ●●○○○

驭星者 闪亮的塔科特 银河美少年传说

STAR DRIVER 輝きのタクト 银河美少年传说

推荐度	NBGI	AVG	2011年3月3日	日版
6	1人	5229日元		12岁以上
	备注：无			



这是一款由动漫改编的文字冒险游戏，讲述塔科特、斯戈塔和瓦可3人于某天在海岸边发现了晕倒的人物。经过悉心照料，该人终于苏醒，却除了自己的名字外什么都不记得了。一没钱二不知道住处，于是塔科特和斯戈塔将此人安排入学南十字学园，而热闹的文化祭成为游戏的中心事件。玩家可以在地图上移动，与原作的各角色对话，展开剧情和事件上的分歧。对话可积累角色的好感度，好感度的提升除了能触发剧情外还可获得点数。点数能用于战斗部分的必杀技选择，也可与特定角色进入亲热模式。战斗为第一视角的指令选择式，通过攻击、牵制、防御等指令相互克制，打败敌方。





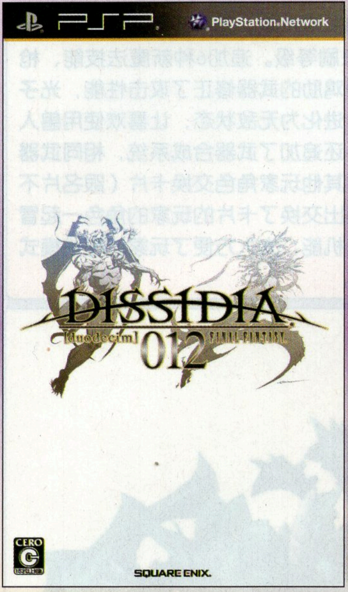
画面 ●●●○○　系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●○○○

异说 012 最终幻想

DISSIDIA 012[duodecim] FINAL FANTASY

推荐度 9

Square Enix	FTG	2011年3月3日	日版
1~2人	6090日元		15岁以上
备注：2011年3月22日（美版）/2011年3月25日（欧版）			



本作是《异说 最终幻想》的续作，但故事剧情却回溯到前作发生前，Cosmos与Chaos的第12次战争，前作中没有登场的闪电、尤娜、蒂法等人究竟为何没有参加最后的第13次战争，在游戏中也将有个交代。从容量上看，加入了“012”、“013”和“000”三段完全不同时间的剧情，非常够分量。本作新增了大地图，玩家要亲自操控角色在地图上行进，寻找宝箱与迷宫。迷宫中对棋盘战斗模式进行了改进，摒弃了繁琐的计算步骤，让过程变得爽快简洁。系统方面做出了改进，前作的无限连不再存在，增加了援护系统，激突连携与追击连携的存在使战局更加瞬息万变，而援护崩坏与EX崩坏更是形成了大风险大回报的对立局面。EX槽加满时的自保方式变为了EX复仇，能够在5秒钟内自由自在地攻击无法行动的敌人。当然EX炸裂技仍然存在，部分角色的EX指令还做出了更加人性化的改动。新角色的设计思路均非常独到，从上手简单的凯因到复杂多变的闪电都有着各自的特色。调整前作角色也使得游戏平衡性有了大幅度的强化，对于玩家的个人操作技术有更强的要求。取代前作异常霸道的道具能力，本作的召唤兽数量众多且非常强力，只要善用召唤兽就能击败比自己强的敌人。召唤兽有自行发动的模式，就算是初学者也能轻松地使用。收集要素变得更为丰富多彩，推荐给所有《FF》FANS。







画面　音乐　系统　耐玩度

Nikoli数独+3 第三集

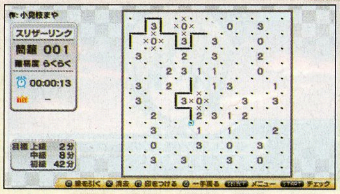
ニコリの数独+3 第三集 ～数独 スリザーリンク ましゅ ヤジリン～

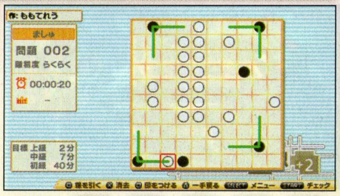
推荐度 6

Hamster	PUZ	2011年3月10日	日版
1~4人	2940日元		全年龄
备注：无			



这是一款以数独为基础的四款游戏合集，让玩家轻松地打发时间。厂商与日本首个解谜游戏专门志《解谜通信Nikoli》展开合作，以“快乐解谜”为制作概念开发而成。游戏中收录了nikoli.com网站上的解谜专家在3年时间内设计的500道问题，玩家能体验到解谜的爽快感。本作游戏包含80道数独、200道扫雷、200道珍珠和20道Yajilin，在各自的规则和玩法下玩家均能通过通信功能实现4人联机对战。扫雷游戏需要根据规则连接平面上的点，让每个数字的大小与周围的连线数量一致；珍珠是一款根据规则用线条连接方格的游戏；Yajilin则是根据规则引线，涂抹掉平面中的方块。





画面　系统　音乐　耐玩度

浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪

るろうに剣心－明治剣客浪漫譚－ 再閃

推荐度 5

NBGI	FTG	2011年3月10日	日版
1~2人	6279日元		12岁以上
备注：无			



80后的玩家们应该非常熟悉这部经典作品——讲述了流浪剑客的赎罪与新生之旅。本作的类型为FTG，建模非常优秀，动漫渲染风格还原了大家熟悉的角色外形。音乐也十分耐听，可以调动起玩家的战斗激情。故事模式完整地反映了剑心的战斗历史，系统方面也加入了各种流行元素。几个模式即可满足玩家的收集欲望，也能从仿《无双》的战斗中享受下ACT游戏的乐趣。游戏完整收录了主人公绯村剑心一生大大小小的战斗，因此登场人物数量比较多，战斗场景也应有尽有，角色的一招一式都充满了原作的特点，用来怀旧是非常合适的。如果是《浪客剑心》的铁杆饭，那么这是值得尝试的作品。





画面　系统　音乐　耐玩度

梦幻旋律 变奏

DEARDROPS DISTORTION

推荐度	Cyberfront	AVG	2011年3月10日	日版
8	1人	6090日元		15岁以上
	备注：无			



本作是2010年6月在PC平台上推出的美少女游戏《梦幻旋律》的移植作，PC版曾获得2万套销售量的佳绩。故事讲述一群年轻人追求音乐梦想的的故事——玩家扮演的主人公“菅沼翔一”曾是一名年轻有为、充满才华的小提琴手，然而备受海外管弦乐团注目的他却因某件事件而在乐团失去了容身之所。失意回国的翔一因故而入住青梅竹马樱井奏父亲所经营的室内场馆，在寄人篱下期间翔一与各种各样的人物相遇，并透过组织乐队进行活动，记录自己成长的音乐青春恋爱故事。PSP版在原作基础上加入了众多新情节，故事中的演唱会部分更对服装进行更换，并采用全新的ED曲。





画面 音乐 系统 耐玩度

三国志Ⅸ 威力加强版

三国志Ⅸ with パワーアップキット

推荐度	Koei Tecmo Games	SLG	2011年3月10日	日版
8	1人	6090日元		全年龄
	备注：无			



“《三国志》系列”再次登陆PSP平台，本作为加强后的9代的PSP移植版。游戏的系统回归了传统的单一君主扮演系统，玩家作为君主来经营领地，充分利用人才实行内政，同时防御其他势力的入侵并寻找时机扩张领土，最终结束乱世统一全国。本作中的战争无法直接控制，只能通过事先布置好的阵型并安排其位置来作战。游戏包括有10个史实剧本和有10个虚拟剧本，史实剧本中，登场武将都按照历史中记载的年代出现；而虚拟剧本就没有这些限制，而且除了三国时期的武将谋士们，岳飞、秦始皇、杨大眼等一众穿越时空的角色也会乱入到游戏中与玩家一起逐鹿中原。





画面 音乐 系统 耐玩度

星空星球 一小步

星空☆ぷらねっと one small step for……

推荐度	Cyberfront	AVG	2011年3月10日	日版
7	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作是一款美少女恋爱类的文字冒险游戏，原作是由《加奈妹妹》、《家族计划》的剧本作者山田一所经手的PC游戏，以学园为题材的同时打造了大气的剧本，在当时便已广受好评。这次的PSP版沿袭了同社之前的移植引擎，追加全新剧本和路线，添加了新的剧情CG，在角色语音和动画方面也进行了强化。主人公是一个憧憬天空的男孩，在幼年经历一次爆炸，失去了最好的6个朋友。7年后，主人公再次回到记忆中的那个城市，物是人非之余结识了6个新同伴，入学私立友爱学园。早已忘记了幼年梦想的主人公遇到了女孩星见瞳，在其笑容的感召下，主人公再次拾起童年梦想，向深邃天空伸出双手。





画面 音乐 系统 耐玩度

妖精的尾巴 携带公会2

フェアリーテイル ポータブルギルド 2

推荐度	Konami	ACT	2011年3月10日	日版
5	1人	5250日元		12岁以上
	备注：无			



根据同名动画改编的仿《怪物猎人》作品第二作，本作中玩家将操控原创角色来完成各种任务扩大自己的公会和收集同伴。游戏以完成各种任务来推进流程，在进行任务前可以选择已获得的同伴同行，由于本作对同伴的AI进行了强化，因此可以很大程度上降低游戏的难度。由于是动漫改编作品，原作中华丽的魔法自然也可以在游戏中看到，这些魔法只要在战前装备在角色身上，在战斗时就可以轻松使出。游戏的收集要素不少，魔法的制作、装备、同伴卡片的收集都很花时间，对原作感兴趣的玩家可以从中发掘出不少乐趣。





画面 音乐 系统 耐玩度

华鬼 初恋时刻 永久印记

华鬼～恋い初める刻 永久の印～

推荐度				
7	Idea Factory	AVG	2011年3月17日	日版
	1人	6090日元		15岁以上
	备注：无			



《华鬼》是日本网络小说家梨沙撰写的一部幻想题材小说，其系列小说销量达到25万本，曾被改编为电影和舞台剧。《华鬼 初恋时刻 永久印记》是以此为题材改编的女性向文字冒险游戏。故事讲叙存在似人非人的“鬼族”的日本，身上有着“鬼之新娘”印记的主人公少女朝雾神无，在她16岁生日的时候，得知自己要嫁给鬼族的首领——“鬼头”华鬼。并被带进鬼族后代居住的鬼之里，就读鬼和他们新娘聚集的“鬼之里高校”。在这片特殊的校园，有的鬼对她垂涎三尺、有的新娘对其充满嫉妒，就连应保护神无的华鬼也想杀了她，鬼与新娘之间编织幻想恋爱的校园冒险由此展开。





画面	■■■■□	系统	■□□□□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■□□

古典迷宫X2

クラシックダンジョンX2

推荐度				
7	日本一Software	RPG	2011年3月24日	日版
	1人	4179日元		全年龄
	备注：无			



本作是《古典迷宫 扶翼的魔装阵》的续作，继承了前作2D点阵的怀旧风格，增加了更多更具挑战的迷宫。游戏的主体就是探索迷宫的过程，击破一个迷宫就会开启新的可以去的迷宫，随着迷宫的不断更新，会穿插发生剧情，解明马诺阿卡兹到底是一个怎样的世界，活在这个世界的人们的性格故事也随着剧情的展开逐步明朗。游戏中具备丰富的自制系统，所有人物、武器、装饰等都可以靠玩家自己设计，另外还可以设定人物间的关系。游戏添加了无限迷宫Neogeon和Sangeon，增强了探索难度。本作的配乐十分优秀，可惜流程重复性太大，推荐给怀旧玩家。





画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■□□□

学园黑塔利亚 携带版

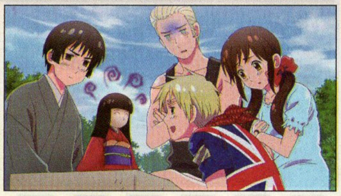
学園ヘタリア Portable

推荐度				
6	Idea Factory	AVG	2011年3月24日	日版
	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作取材自高人气动漫《黑塔利亚》。在架空的“世界W学园”中，女主角转入学园后，被选为学园一年一度大型聚会的实行委员，同她一起努力的还有《黑塔利亚》中的几位人气角色。然而这些角色个性显赫，让他们通力合作还得费上一番功夫。本作很大的一个特征是不仅有一般女性向AVG中的恋爱路线，还有其乐融融的交流路线：女主角将成为众人交流圈子的中心，调解关系不好的同伴，与众人一起体验各种各样精彩的事件。恋爱路线中，可攻略的对象为意大利、德国、日本、美国、英国、法国、俄罗斯与中国8人。而且这8人充满了厂商的二次补完创作，对FANS有一定的吸引力。





画面	■■■□□	系统	■■□□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

圣诞之吻 收藏版

エビコレ+アマガミ

推荐度				
8	角川Games	AVG	2011年3月31日	日版
	1人	5040日元		15岁以上
	备注：无			



PS2上大受欢迎的同名虚拟恋爱AVG移植加强作。主人公是一个对圣诞节有阴影的高二学生，在11月底终于下定决心要与喜欢的女孩子一起度过圣诞节。游戏讲述的便是离圣诞节的一个月内，成功打动女孩子心扉的故事。原作的素质在AVG中本已出类拔萃，而作为的“收藏版”，各方面更是进行了人性化的改进。新增的“温暖麻将”迷你游戏并非随意敷衍的小制作，自带剧本且有来自《君吻》的角色进行客串，大量语音穿插其中，还可以设置为电脑托管，即使不懂麻将规则的玩家也可以安心。游戏最大的魅力在于事件收集，不过游戏本身的素质非常出色，玩家不会有重复作业的烦躁感。





画面	■■■■□	系统	■■■■□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■□

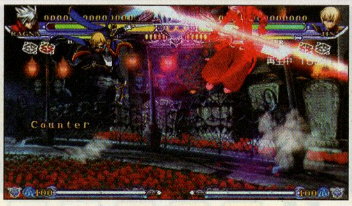
苍翼默示录 连续变换Ⅱ

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ

推荐度	Arc System Works	FTG	2011年3月31日	日版
9	1～2人	5229日元		15岁以上
	备注：无			



本作是2D FTG中目前最具人气的作品。华丽的画面与响亮的音效首先就能征服不少FTG爱好者。在掌机平台上无法发挥出原本的魅力确实是个遗憾，但这完全是硬件机能限制，作品本身的2D画面依然无愧于最强级别。本作在发售时紧跟日本本土最新版本，另外除了加入家用机的大量要素外，根据掌机的便携性，还全新增加了军团模式和深渊模式。军团模式中，玩家要凭借自己的技术击倒敌人，将其收服，然后挑战最强角色组成的军团；而深渊模式能依靠的只有一个角色，玩家将操控这名角色独自一人勇闯最底层，一路上挑战各种强化过的敌人，当然玩家也是可以利用特技来强化自身能力的。游戏中一共有18名特性各异的角色，他们的作战方式由一个D键表现出来，人人都有一套独自的系统，变化极大。想全角色制霸不但要有足够的时间，还要有足够的天赋。为了培养FTG最重要的角色理解能力，游戏还亲切地为玩家们准备了方便的训练模式，不仅可以设置AI的各种状态，还能录制AI的行动来练习对策。不懂连技也无妨，挑战模式中早已将每个角色由浅至深的N套连技为玩家准备好了，不说快速掌握，单单是能打出来，就算是一项艰辛的挑战。在游戏中玩得久，玩家还能升级，以此来开启更多的隐藏要素，制作诚意可见一斑。更多的要素，更好的平衡性，一定适合喜欢FTG的玩家。







画面　音乐　系统　耐玩度

四叶草国的爱丽丝 精彩奇妙世界

クローバーの国のアリス～ Wonderful Wonder World ～

推荐度	QuinRose	AVG	2011年3月31日	日版
7	1人	5985日元		12岁以上
	备注：无			



本作在女性向恋爱AVG中的设定算是非常独特的：现实主义、对恋爱丝毫没有兴趣的女主角爱丽丝在小白兔半强迫的带领下来到了枪林弹雨的幻想世界。不同于前作，本作的设定为爱丽丝留在了一个连游乐园的工作人员都会携带枪支的危险之地，并跟谁都没有发展成恋爱关系。等待着她的究竟是怎样的生活？一众熟悉的帅哥又将跟这位现实的女主角上演怎样的戏码？游戏为全程语音，声优阵容也有杉田智和、小西克幸等名声优压阵，绝对可以让女性玩家大饱耳福。系统也有一定的进化，新加入的迷你游戏很有新意——但美中不足的是删掉了回卷功能，使得老玩家在操作上有一定的不适感。





画面　系统
音乐　耐玩度

御姐武戏 特别版

お姉チャンバラSPECIAL

推荐度	D3 Publisher	ACT	2011年3月30日	日版
5	1人	5040日元		17岁以上
	备注：无			



从PS2时代就广为玩家们熟知的一款游戏，游戏的主要内容就是一群穿着火爆的御姐与丑陋的怪物们的战斗。御姐和打斗是本作最大的卖点，不过在本作中表现力不算好，粗糙的画面让御姐们的性感荡然无存，失去了观赏性让游戏的乐趣少了不少。本作由许多的小关卡组成，每个关卡可看做是一个任务，完成特定关卡后才会推进剧情的发展。游戏中的敌人种类不算多，不过在御姐们的斩杀下大多不堪一击，其中血溅到屏幕上这一设定让砍杀的爽快感有所提升。各个御姐使用的武器有所不同，游戏难度适中，大部分任务很有割草的感觉，算是一款比较休闲的作品。



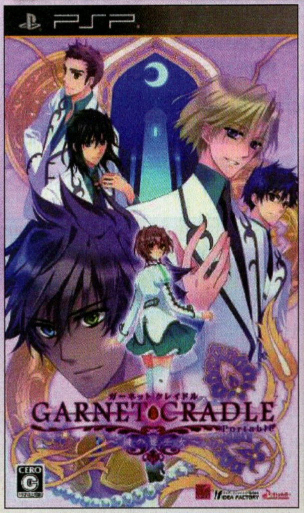


画面　系统
音乐　耐玩度

石榴石的摇篮 携带版 键之姬巫女

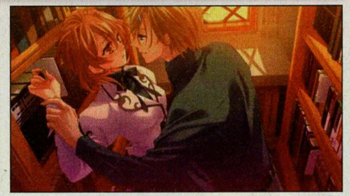
ガーネット・クレイドル ポータブル 键の姬巫女

推荐度	Idea Factory	AVG	2011年4月7日	日版
7	1人	6090日元		15岁以上
	备注：无			



IF社旗下Otomate品牌的女性向游戏，由PC平台移植而来，是一款典型的对话框式文字冒险游戏。主人公天桥美红是个即将升入高中二年级的女生，每天晚上都会做到自己进入奇异世界的梦，这个世界的名字与她的入学学园惊人地一致，不仅如此，就连梦中的5个王子也与学院中的学生出奇地相似。主人公在梦中作为巫女，与王子们一起拯救世界，而该过程又跟现实世界密切联系，两个世界的故事等待着玩家去体验。PSP版相比原作追加了新的剧情CG，各条路线的结局也进行了重制。一个原本不懂恋爱为何物的少女，逐渐领悟到恋爱的美好，展现出陷入热恋的优美童话篇章。





画面 音乐 系统 耐玩度

地球防卫军2 携带版

地球防卫军2 PORTABLE

推荐度	D3 Publisher	ACT	2011年4月7日	日版
7	1～4人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作是PS2平台上“《廉价》系列”的同名作品移植作。游戏在原作基础上加入第3代登场、使用各种粒子武器的女性职业“飞行员”，此外还加入大量新武器、新任务以及新外星生物。故事讲述地球遭到外星军团的入侵，玩家要手执各种强力武器，与来自外星的侵略势力展开激战。游戏以第三人称射击的游戏方式进行，同屏敌人众多是本作的一大特色，玩家要与几乎布满屏幕的敌人展开搏斗，消灭所有敌人才能继续前进。针对掌机的特性，PSP版亦新增最多4人的通信联机要素，玩家可以与好友一起齐心合力消灭外星生物，官方更推出两套游戏并入的“双人入队包”，只售6279日元。





画面 音乐 系统 耐玩度

公主边境 携带版

Princess Frontier Portable

推荐度	Alchemist	AVG	2011年4月7日	日版
7	1人	7140日元		15岁以上
	备注：无			



本作是2008年PC平台上发售的高人气同名游戏的PSP移植版。CG插图仍然是由之前负责《恋爱少女与守护之盾》的濑之本久史绘制，保持了一贯的高质量，FANS可以安心。游戏讲述了在欧洲中世纪，刚从骑士学校毕业的主人公在骑士任官式典上，出于意外对公主做出了失礼的举动，而被贬到了边境担任警备队长。在这种偏僻的地方，队员只有一名年轻的少女和一名好色的老头子，再加上公主又亲自来到边境寻找“梦幻之花”，主人公的边境生活开始变得波澜万丈。虽说是PC移植版，但PSP版加入了由斋藤千和配音的全新可攻略角色，第一女主角也追加了隐藏结局，可以说是诚意之作。



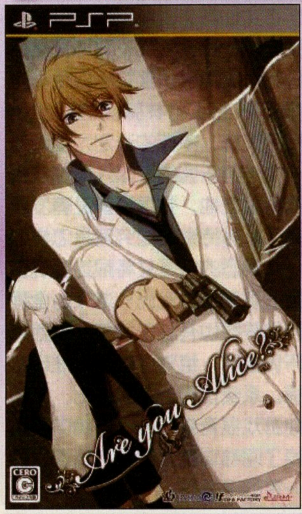


画面 音乐 系统 耐玩度

你是爱丽丝？

Are you Alice?

推荐度	Idea Factory	AVG	2011年4月7日	日版
6	1人	6090日元		15岁以上
	备注：无			



本作根据日本小说家二宫爱的同名作品改编，是以童话故事《爱丽丝梦游仙境》和《爱丽丝镜中奇遇》为背景而虚构的一部作品。游戏讲述了名为爱丽丝的男主角在柴郡猫的指引下来到不可思议的国度，遵从红心女王的命令，卷入了名为“杀死白兔子”的游戏。之前的88名爱丽丝都以失败告终，这第89位爱丽丝是否能够胜出？疯帽商和柴郡猫的真实身分是什么？这到底是一场为了什么而举行的游戏？爱丽丝又是否是自己真正的名字？玩家能在游戏中找到所有的答案。和其他女性向游戏一样，本作登场的大部分角色都为男性，加上本作是一款偏向黑暗系的作品，定能给你不一样的感受。





画面 音乐 系统 耐玩度

Persona2 罪

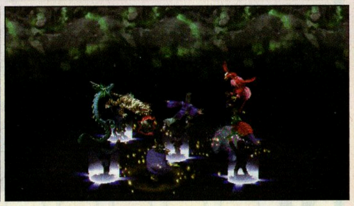
ペルソナ2 罪

推荐度	Atlus	RPG	2011年4月14日	日版
9	1人	6279日元		12岁以上
	备注：无			



“《Persona》系列”的第二作，移植自1999年的PS平台同名游戏。本作是一款以“自我”、“流言”、“梦想”为关键词的RPG，借用了诸多深奥的典故和心理学用语，表现出历练后的一群少年男女驱逐内心的阴霾，积极面对人生的故事。作为“《女神》系列”的旁支，本作可以进行类似恶魔合体的Persona作成，与敌方恶魔交涉获得各种素材卡片，合成能够降魔到角色身上的Persona。剧情或神话原典中的Persona们按照特定的方式排列组合，可使出威力强大、画面华丽的合体技，为战斗增色不少。玩家在游戏时可通过操作流言来改变剧情的走向、道具价格乃至迷宫地形，与恶魔交涉听取各种流言能挖掘到不少深度要素。游戏中主人公们生活的珠间琉市出现了“流言必然会化作现实”的奇异现象，在此背景下，德国秘密军团、玛雅预言人类毁灭、1999年大十字毁灭世界等现实流言均完美融入剧情。将人类光明面和黑暗面的整体意识集合拟人化为两个神明，从心理学角度阐述了“人言可畏”的原因。剧情上的悬念一波三折，假面党和纵火案的来龙去脉展现出一个颇为惊悚的推理故事。原作当时就借用了时髦度很高的星座性格论，角色形象和成长过程均与星座关联。PSP版相比原作只改进了系统界面和增加新曲，隐藏要素不多，战斗时的优化存在拖慢问题算是一点遗憾。







画面　音乐　系统　耐玩度

第2次超级机器人大战Z 破界篇

第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇

推荐度	NBGI	S·RPG	2011年4月14日	日版
9	1人	7329日元		12岁以上
	备注：无			



为了纪念“《机战》系列”诞生20周年，NBGI的子公司Banpresto给玩家带来了一份大礼——《第2次超级机器人大战Z 破界篇》。本作是2008年发售的PS2游戏《超级机器人大战Z》的续篇，将以《破界篇》和《再世篇》两部曲的形式构成。本作延续了《机战Z》的世界观，由于大时空震动，各世界之间的隔阂被打破，经过数次分裂和融合后诞生了复数的“多元世界”，游戏的舞台就是其中一个多元世界中的地球。游戏主人公因为欠下了巨额债务，为了还债，他担任起新锐机体布拉斯达的驾驶员，和来自别的次元的谜之生命体——次元兽展开了对抗，并在不断的战斗中逐渐探究到了时空混乱的真实。与游戏的上下篇相对应，《反叛的鲁鲁修》、《机动战士高达00》和《剧场版天元突破》这几部主要参战作品都是由上下篇组成，《破界篇》也收录了其中的前半部故事。系统方面本作还原为单机作战，没有出击的机师也可以通过新增的副任务系统获得经验值、PP、击坠数和金钱的奖励。战斗动画制作相当精良，已经达到了目前掌机《机战》作品中的最强水准。值得一提的是，本作登场作品达到了史无前例的46部，其中囊括了前作《机战Z》的绝大部分作品，如此豪华的参战阵容实在是少见。难易度设定适中，熟练度的标准保持了系列向来的热血感，但又不至于无脑扫荡。这是所有《机战》FANS不应该错过的作品。







画面　音乐　系统　耐玩度

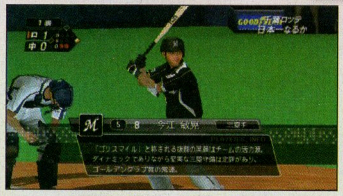
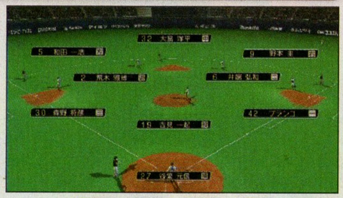
职业野球魂2011

プロ野球スピリッツ2011

推荐度	Konami	SPG	2011年4月14日	日版
7	1~2人	5981日元		全年龄
	备注：无			




作为Konami每年的棒球游戏例牌，PSP版的画面得到了加强，特别是人物建模相比前作质量有所提高。攻守难易度的平衡性相比前作有所变化。游戏收录了12支球团，800人以上的选手；研究了电视直播的镜头运用特点，各个球场都增加了全新的镜头，提高了游戏的临场感。游戏不止能够操作投手与打者，也可以化身为球队教练进行指挥，或是养成自己的职业选手，甚至作为一名观众单纯观战也是可以的。游戏中还有"教练建议系统"以及"指令自动编成机能"等面向初学者的系统，即使玩家没有前作经验也能爽快地进行游戏。打者的挥棒与三振都大幅追加了关键动作，令节奏更加流畅。

画面 | 系统 | 音乐 | 耐玩度

S.Y.K 莲咲传 携带版

S.Y.K ~莲咲传~ Portable

推荐度	Idea Factory	AVG	2011年4月21日	日版
5	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			




《S.Y.K 新说西游记》是以《西游记》为蓝本改编的PS2女性向恋爱AVG，经女性玩家广泛好评后，厂商于2010年3月推出FANS向番外篇《S.Y.K 莲咲传》，而本作是为同名番外篇的移植作。《莲咲传》并没有明确的主线剧情，玩家在游戏中扮演的玄奘（女）可以与她的几位"徒弟"——悟空、八戒、悟咲、玉龙，以及苏方等人展开甜蜜的恋爱故事。PSP版为原作的"玄装篇"亦加入了新情节和众多Q版角色CG，此外还加入全新篇章"冥界篇"，众多角色均在此登场，而不少配角更加入新情节。新加CG在PSP版中自然少不了，而最为厚道的地方在于游戏采用全程语音，并加入与角色的对谈内容。

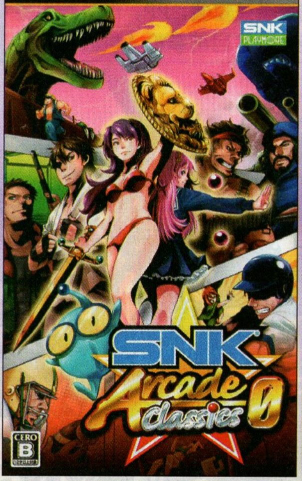



画面 | 系统 | 音乐 | 耐玩度

SNK街机经典 零

SNK アーケード クラシックス ゼロ

推荐度	SNK Playmore	ACT	2011年4月21日	日版
8	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			

本作是收录了包括"新日本企划"作品在内的游戏合集，80年代为大家所熟悉的许多SNK经典街机游戏都一一包含，既有经典清版过关游戏，也包括体育类游戏，是一款迎合老玩家的高怀旧度作品。收录游戏有《怒》、《怒号层圈》、《怒 Ⅱ 海外版》、《雅典娜》、《超能力战士》、《超级冠军棒球》、《坦克》、《原始岛》、《ASO》、《脱狱》、《佐助对指挥官》、《金牌榜》、《触地狂热》、《探险救助》、《街头痛击》、《古巴战士》、《HAL21》等20款，画面操作均忠实还原当年的街机原版，部分纵版游戏甚至要把机身竖立起来，玩家可借助本游戏回顾一下SNK早年的街机事业。




画面 | 系统 | 音乐 | 耐玩度

猛虎！高校暴力教师

ガチトラ！ 暴れん坊教师 in High School

推荐度	Spike	A·AVG	2011年4月21日	日版
8	1人	5229日元		17岁以上
	备注：无			




本作是由擅长制作校园类题材游戏的Spike出品的一款全新A·AVG，看似和"《喧哗番长》系列"类似，不过其整体素质远远超过前者。游戏的舞台在一个虚构的城市，玩家要操作一个原本是黑道核心成员、后来因某事件变为一名高中老师的主角，奔波于学生的烦恼和牵扯到整个城市的黑幕之间的故事。每一个章节都是一个小故事，所有故事联系紧密、一气呵成，加上有着众多名声优的献声，进行游戏时就像在欣赏一部热血的日剧。除了优秀的剧情外，游戏中的分支任务非常丰富，战斗方面简单易懂但又不失特色，各种小游戏也非常有趣耐玩，总体来说算一款高素质的A·AVG。




画面 | 系统 | 音乐 | 耐玩度

晨曦时、梦见兮

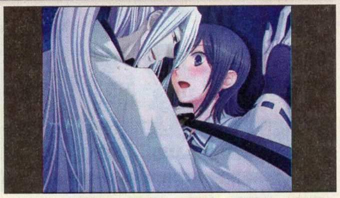
あさき、ゆめみし

推荐度 6	QuinRose	AVG	2011年4月28日	日版
	1人	5700日元		15岁以上
	备注：无			



游戏移植自2008年在PC平台发售的同名作品。在高中二年级的夏天，主人公伊织沙耶受委托前往了一个小村庄——伊那砂乡。这里四面环山，正是妖怪们的乐园，身为退魔师的她在这里结识了各式各样的男子。本该是简单的委托却因谜之妖怪的出现而骤起波澜，每晚都发生的诡异现象让沙耶心生不安，当满月之日到来时，主人公又会迎来怎样的结局呢……作为女性向恋爱游戏，本作有小野大辅、小西克幸等知名声优助阵，融入了妖怪元素的剧情也充满了浓浓的和风气息。PSP版加入了全新的路线和结局，原本BAD ENDING中的安纲成为了可攻略角色，而原有的角色也追加了全新的剧情。





画面 系统 音乐 耐玩度

少女爱上姐姐 携带版 两个姐姐大人

乙女はお姉さまに恋してるPortable 2人のエルダ

推荐度 7	Alchemist	AVG	2011年4月28日	日版
	1人	7329日元		15岁以上
	备注：无			



本作是《少女爱上姐姐》的续作，以前作三年后的圣应女学院为故事舞台。故事主题沿袭传统，以转入女校的女装男生妃宫千早为主人公。一头柔顺银发、面相清秀的千早是个整天逃学的问题少年，母亲为了纠正他的陋习，强制将其送入当地著名女校就读。与侍女一同转入女校的千早与名叫薰子的少女有了一场命运中的邂逅，两人不仅结下了奇妙的友情，更被一同推举为学园的“姐姐大人”候补。由于性别造成的一系列危机，都是故事中的亮点与笑点。游戏相比PC版追加了两名新角色，新添两话剧情和事件CG，歌曲上也进行了更换，豪华的女性声优阵容也很好地迎合了恋声系玩家。



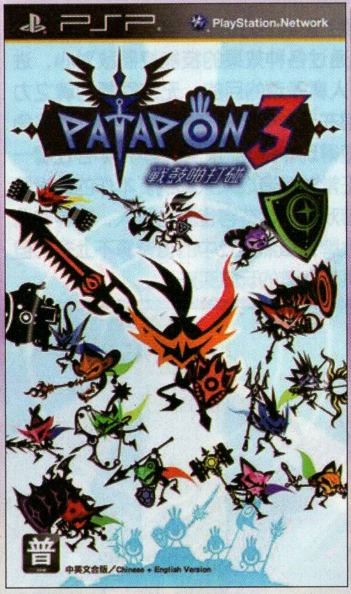


画面 系统 音乐 耐玩度

啪嗒嘭3

战鼓啪打碰 3

推荐度 9	SCEH	A・RPG	2011年4月28日	中国香港版
	1～8人	299港币		全年龄
	备注：2011年4月12日（美版）/2011年4月28日（日版）			



“《啪嗒嘭》系列”其结合音乐与动作游戏特征的新颖玩法吸引了无数FANS，而系列最新作《啪嗒嘭3》更在此基础上加入RPG要素，让游戏的内容更为丰富多彩。故事承接前作：啪嗒嘭一众在前往世界尽头的途中，无意间打开了封印邪恶之物的箱子，啪嗒嘭众人也因此遭到石化。这时箱子中突然出现名为“星PON”的神秘生物，复活了沉睡多时的啪嗒嘭英雄，而玩家则扮演这名英雄，与剩下的四名啪嗒嘭成员一起为消灭邪恶之物而踏上冒险之旅。节奏感强烈的重金属音乐是本作的主旋律，各职业的外形变得更为帅气，招式也更得为华丽。全新的职业、技能、装备系统让游戏的耐玩度和研究价值大幅提高。随着故事性极强的冒险，通关之后还能得知“世界尽头”的真面貌。本作另一个重点加强的地方就是游戏的联机要素，玩家可以进行最大8人联机，操作英雄进行4V4的对决，该模式下玩家甚至可以使用敌方的“黑暗英雄”；也能组成4人小队，进入挑战性极强的联机专用任务；而且游戏中所有任务均支持多人联机进行。游戏还设有Ad Hoc（即Wi-Fi）和Infrastructure（基站）两种联机方式，前者玩家可以与身边的好友一同联机，后者可以透过Play Station Network与世界各地的玩家一起冒险。本作繁体中文版与日版同日推出，即使不熟悉日语的玩家，也能充分感受本作的魅力。





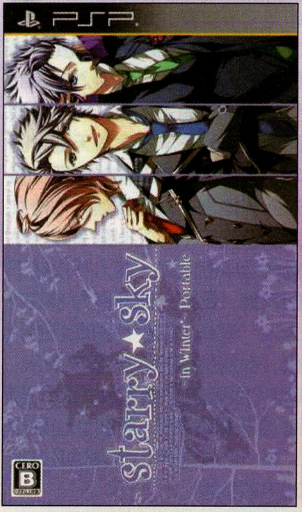


画面 音乐 系统 耐玩度

星座彼氏 冬季篇 携带版

Starry☆Sky～in Winter～Portable

推荐度	Honeybee	AVG	2011年4月28日	日版
7	1人	3129日元		12岁以上
	备注：无			



以“星座”为关键词的女性向恋爱AVG发售了冬季3个星座的篇章，这次的三个追求对象分别是傲慢的留级会长不知火一树、冷静谦虚的副会长青空飒斗和无谋蛮狠的会计天羽翼，玩家扮演的女性主人公则担任学生会的书记一职。在三名个性鲜明的男性身边，主人公不由自主地被卷入各种事件，过着喧闹的每一天。然而时间临近学生会换届，主人公与他们相处的时间并不多了，把握好机会，跟不同星座的他们好好交往，追求自己的憧憬感情。游戏具有很强的故事演出，声优阵容强大。相比普通恋爱游戏单纯地描写男女之爱，本作更侧重于对四名角色友情的整体塑造。





画面 ■■■■□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□

凉宫春日的追想

涼宮ハルヒの追想

推荐度	NBGI	AVG	2011年5月12日	日版
8	1人	6279日元		12岁以上
	备注：无			



本作承接剧场版《凉宫春日的消失》故事展开，将长门所创造的世界很好地进行了收尾，每条分支线路都很好地表现了“《凉宫春日》系列”人物的性格。游戏中有次元轴时间表系统，能够快速查看自己所在路线，另外如果具有道具书签还可以在某分支处设立书签，得到相关道具之后再回到书签处，从而推动剧情的发展。故事的主要背景是北高文化祭，在文化祭宣传手册上行走可以搜集印章，用于交换“有希の365んち”中的家具等。《凉宫》特有的S.O.S系统得到强化游戏角色表情变得更加丰富，多结局要想全部达到需要几轮游戏才能完成。





画面 ■■■■□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

最后的约定物语

最后の約束の物语

推荐度	Image Epoch	RPG	2011年4月28日	日版
8	1人	6279日元		12岁以上
	备注：无			



本作是Image Epoch以“振兴日式RPG”为旗号推出的首款作品，游戏的形式接近于传统的3D迷宫探索类RPG，不过更加注重剧情和角色刻画。故事讲述了在钢机兵猛攻下的魔导王国“尤歌朵拉”濒临灭亡，而手持黄金武器的弥赛亚骑士之间所立下的最后的约定，是救国救民的惟一希望。全篇剧情都压缩在一天中展开，整体的节奏较为紧凑。游戏以强制剧情和自由任务两部分交替的方式推动情节发展，在角色的相关任务中可以了解到他们的身世和经历，想要全部发掘就必须多周目进行游戏，而多达8种的结局也是玩家反复挑战的一大动力。系统方面，敌对心是本作的最大特色也是战斗的核心。玩家所采取的行动如攻击、魔法、回复等都会在不同程度上影响对方的敌对心，因此，本作中制定战术的一大关键就是时刻关注并通过各种效果的技能控制敌对心，进而改变对方的攻击目标，达到牵着敌人鼻子走的目的。无法回复的魂之力（SP）以及角色死后不能复生的设定都在无形中增加了玩家的压力，七名角色技能的习得和战术上的搭配则是最值得玩味的地方。虽然本作中存在着一些小BUG，不过算不上恶性，不会对正常游戏造成太大影响。本作的人设是在女性玩家中极有人气的仓花千夏，游戏的声优阵容也颇为强大，有神谷浩史、喜多村英梨、田村由加利等多位大牌，虽然游戏中的语音算不上多，但这些许的宅、腐要素就足以吸引大批热衷此道的玩家买账了。







画面 ■■■■□　音乐 ■■■■□　系统 ■■■■□　耐玩度 ■■■□□

心跳水浒传

どきどきすいこでん

推荐度	Irem	SLG	2011年05月12日	日版
5	1人	6090日元		17岁以上
	备注：无			



一款集合神秘事件、美少女、爆衣、换装、恋爱等要素于一身的SLG。故事讲述玩家是游戏中梁山学院园的学生，在一次机缘巧合遇上了同校的新闻部女生海泽尔柚子，并与其一起查找隐藏在校园中的七大不可思议事件。本作标题的“水浒传”并不是指游戏以我们熟悉的四大名著《水浒传》为故事背景，而是游戏中登场的Cosplay女生多达108位，主人公在游戏过程中要与这些女生逐一展开战斗。战斗以SLG形式进行，操纵的女角色通过更换不同的服装，可以让其使出丰富多彩的招式，而双方女角色展开战斗时，一方倒下而出现的各种服务性镜头自然是本作的最大卖点之一。



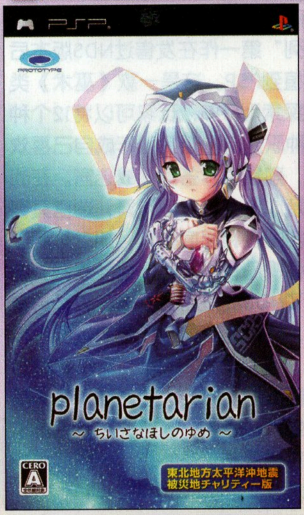


画面 音乐 系统 耐玩度

星之梦 东北地方太平洋冲地震灾区慈善版

プラネタリアン～ちいさなほしのゆめ～・东北地方太平洋冲地震被灾地チャリティー版

推荐度	Prototype	AVG	2011年5月12日	日版
7	1人	3000日元		全年龄
	备注：无			



这是由发售过《Air》、《Clannad》等名作的Key推出的科幻数码音响小说，原作是2004年的PC版。故事的舞台发生在近未来，由于全球爆发人口危机，宇宙开拓遭遇难航，爆发的世界大战令人口急速减少，整个地表上面都覆盖了一层厚云，下着永无止尽的雨。在无人战斗机器肆虐的某都市里，一名男性为了藏身躲进一处秘密设施，在此他遇到了一名机械少女，与之一起在雨天中送走一天又一天时光。游戏的系统非常简单，只要像看小说一般按键即可推进剧情，与此相对的是画面中的光影特效、动听的音乐和秀逸的剧情。作为经典名作复刻，本作的所有利润都被捐献给日本地震的受灾居民。





画面 音乐 系统 耐玩度

奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争

グングニル –魔槍の軍神と英雄戦争–

推荐度	Atlus	S・RPG	2011年5月19日	日版
9	1人	6279日元		12岁以上
	备注：无			



本作是由Sting打造的原创战棋游戏，也是“D.H.E系列”的最新作品。在古老的伽尔甘蒂亚帝国，民族矛盾由来已久，受到皇帝庇护的达尔塔尼亚族人过着丰衣足食的生活，而与之相对的，被称为“诅咒之民”的雷欧尼卡族人民则一直身处在水深火热之中。在贫民地区，一个名为“艾斯佩兰萨”的抵抗组织暗暗地进行着抗争，准备把雷欧尼卡族人从压迫中解放出来。主角玖利欧在一次惨败后获得了从天而降的魔枪，身负“冥痕”的他从此率领着抵抗军在帝国掀起了革命的浪潮。

与传统的战棋式游戏不同，本作的系统极具新意，各种要素环环相扣。围绕着核心的“战术槽”，玩家可以通过消耗战术点数来发动三大战术：“紧急迎击”可以让角色冲破顺序限制、抢先行动发起突袭或救助同伴；“追击作战”能让满足站位条件的同伴在攻击后展开追击；“支援作战”则允许周围的同伴对发动攻击的角色提供能力加成。三种独特的战术加上“全军一体”的行动方式，让玩家必须以全新的思路来制定战术打法，再加上敌我据点、高低落差、地图兵器、地形属性等等要素，令游戏的战略感极为出众。不大的地图加上战意旺盛的敌人，使得游戏的节奏异常紧凑，“一招棋错、满盘皆输”的战斗紧张刺激，而独特的动态难度设定和丰富的继承要素都激励着玩家多周目进行挑战。





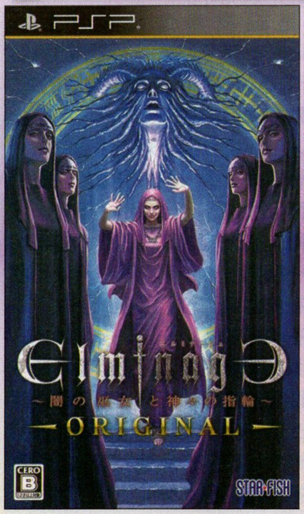


画面 音乐 系统 耐玩度

冬宫原创 暗之巫女与诸神的指轮

エルミナ－ジュOriginal 暗の巫女と神々の指輪

推荐度	Starfish	RPG	2011年5月19日	日版
8	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



厂商将原本在PS2上发售的“《冬宫》系列”第一作在发售过NDS版本后再次移植到PSP。这是一款《巫术》类的迷宫探索型RPG，玩家可以将12个种族和16种职业自由组合，作成自己喜欢的角色，前往世界各地挑战迷宫。在战斗中可育成角色、收集道具，迷宫具有很高的自由度和深度要素，加之采用了第一人称视角，因此整体相当硬派。游戏继承了NDS版追加的新迷宫和有语音的角色，并且能给角色任意上传图片作为头像，很有DIY的乐趣。本作的舞台是剑与魔法的世界，大陆上除人类外还生存着妖精、矮人、巨魔等种族，玩家可以在各地酒场雇佣他们，一同寻找隐藏在各地迷宫里的5个指轮。



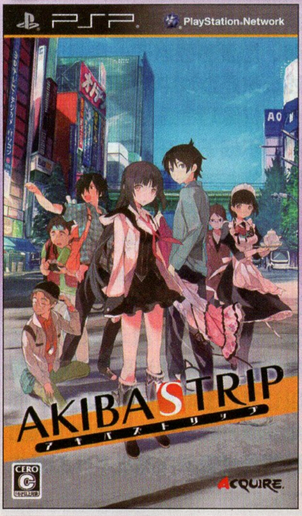


画面	●●●○○	系统	●●●●●
音乐	●●●○○	耐玩度	●●●●●

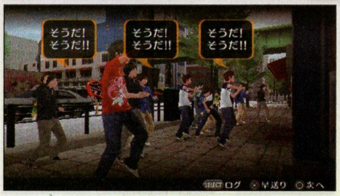
秋叶原之旅

AKIBA' S TRIP

推荐度	Acquire	A · AVG	2011年5月19日	日版
7	1人	5670日元		15岁以上
	备注：无			



这是再现秋叶原风貌的动作冒险游戏。玩家要扮演一名拥有吸血鬼血统的特殊人类，在人类和吸血鬼两大势力中选择和调停。舞台为真实的秋叶原街道，还原度非常高。游戏的战斗很有特色，由于吸血鬼有着见光死的特性，因此游戏中想要消灭吸血鬼就必须脱掉它们的服装，让其全身裸体暴露在阳光下，于是脱衣便成为了游戏的战斗特色。服装的种类非常多，除了可以在店铺内购买，大部分服装的获得方法都是直接从路上的行人身上脱下来，这也让脱衣系统贯穿着整个游戏的始终。游戏的分支任务数量较多，并且部分任务需要在进入不同的路线后才能接受，想达成全任务多周目是必不可少了。





画面	●●●○○	系统	●●●○○
音乐	●●●●○	耐玩度	●●●○○

柏青哥天堂 柏青嫂超级海物语 冲绳篇

パチパラSLOT ～パチスロス－パ－海物语IN冲绳～

推荐度	Irem	ETC	2011年5月26日	日版
7	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



这是“《柏青哥天堂》系列”中一款包装精致的老虎机游戏，玩家不仅能玩到拟真的老虎机游戏，更能通过完成各种花式来欣赏冲绳海边的独特风情。游戏包含自由和实战两个模式，自由模式可练习技巧，摇出各种花色来观看冲绳姑娘载歌载舞，海底的鱼儿徜徉游动，民风淳朴的舞狮子等画面；实战模式中，玩家则要挑战两小时内赚够1000枚代币。设定要素丰富，可更改成功花色、进行自动摇奖等，无论是游玩本作还是实机操作，玩家都可以把自己的成绩记录到“柏青嫂日记”里，参照各项数据，令老虎机生涯更加多彩。此外，本作收录的广告还能帮助玩家把握新款老虎机的情报。





画面	●●●●○	系统	●●●○○
音乐	●●●○○	耐玩度	●●●●○

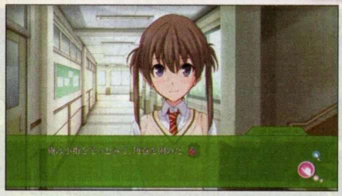
秋之回忆 誓约的记忆

メモリ－ズオフ ゆびきりの记忆

推荐度	5pb.	AVG	2011年5月26日	日版
7	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



老牌恋爱AVG“《秋之回忆》系列”的最新作，本作更换了游戏画师，全新的画风让玩家耳目一新。故事以神奈川县藤川市的藤林高等学校为舞台，主人公芹泽直树原本与青梅竹马“天川千夏”过着一成不变、平淡而又快乐的日子。然而一名叫“南云霞”的神秘少女突然在直树面前出现，令直树这两年以来的平凡高中生活彻底打破。PSP版除保留原版的基本内容外，还加入全新事件的插图，以及对游戏中主题曲及插曲进行换新。此外限定版还同捆的游戏UMD《秋之回忆 约定的记忆～两个风流庵～》，通过《秋之回忆 誓约的记忆》存档，让PSP玩家体验游戏的追加剧情。





画面	●●●●○	系统	●●●○○
音乐	●●●●○	耐玩度	●●●○○

预备出阵！恋战

いざ出陣！恋戦

推荐度 7	Quinrose	AVG	2011年5月26日	日版
	1人	5985日元		15岁以上
	备注：无			



这款女性向恋爱文字AVG移植自手机游戏，豪华的声优阵容为男性角色们注入生命活力，新增剧情和对应的插画自然不用说，更有PSP版独占的通关后的番外篇故事。游戏的移植诚意很高，剧情CG量大约是原作的两倍，所有的低分辨率背景一律经过了重新绘制。故事讲述了一名公主被病重的父亲交托了国家治理权，天下形势令该公主与护卫的佐佐木小次郎一同踏上冒险之旅。在巡回各地时，公主结识了6名武将，在艰苦的城外生活中与他们接触，最后与其中一位堕入爱河。本作将恋爱与日本历史相结合，玩家可体验关原之战、川中岛之战等经典战役，领略尘沙中的温柔。





画面 系统
音乐 耐玩度

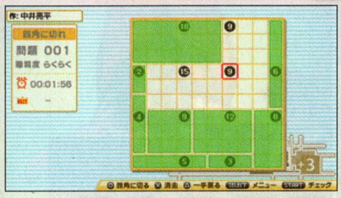
Nikoli数独+3 第四集

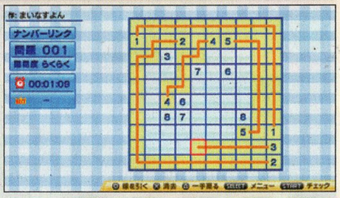
ニコリの数独+3 第四集 ～数独 ナンバーリンク 四角に切れ 橋をかけろ～

推荐度 6	Hamster	PUZ	2011年6月9日	日版
	1～4人	2940日元		全年龄
	备注：无			



“《Nikoli数独+3》系列”的第四款作品，除了数独外还包含连数字、四角切割、架桥这3款益智游戏。数独的玩法即是将1～9的数字填入9×9的方阵中，保持每一竖行、横行以及3×3的小九宫里都有1～9的不重复数字。连数字的规则与《连连看》相近，玩家要将两个相同的数字用一条不交差、不经过同一个格子的线连接起来；四角切割则是要根据数字切割棋盘，使得所有包含数字的版块，其面积都与数字吻合；架桥游戏则是用线条把标有数字的小岛连在一起，每个小岛的数字表示允许从该小岛延伸出的桥梁数，将所有的岛都连接起来则判为胜利。游戏依然包含500道单机问题和丰富的通信模式。





画面 系统
音乐 耐玩度

激热！柏青哥魂 携带版1 新世纪福音战士 真实之翼

激アツ!! パチゲ-魂 Portable VOL1「ヱヴァンゲリヲン～真実の翼～」

推荐度 5	Fields	ETC	2011年6月9日	日版
	1人	6090日元		全年龄
	备注：无			



本作是结合了知名动漫作品《EVA》内容的柏青哥游戏，同时在PS3和PSP上发售，两个版本间可以互传存档。除了充满《EVA》元素的界面外，游戏还用CG完美地再现了新剧场版《序》和《破》的经典场面，能让原作的粉丝感动不已。系统方面，游戏在资料上和实机完全同步，玩家可以通过“研究模式”分析资料并钻研攻略方法。以任务形式展开的“看破模式”能让玩家指定随机数个机台，在其中自由切换并推算设定值。另外还有锻炼玩家游玩下落游戏技术的“目押补完计划”。针对掌机的便携性，PSP版还独有“小役计算”功能，帮助玩家在实战的过程中推算设定值和计算百分比。





画面 系统
音乐 耐玩度

蛙田奇事·夏 千木良参战！ 携带版

カエル DEつかまえて・夏 千木良参战！ ぽ～たぶる

推荐度 7	拓洋兴业	AVG	2011年6月16日	日版
	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作是《蛙田奇事》的FAN DISC。“另一个故事”以女主角在没有与任何一人发展为恋爱关系的前提下进行土地净化，可以体验到不同于本篇的故事发展，当然也可以趁此机会再次跟喜欢的角色一结连理。而标题中的“千木良参战”则代表主线中不可攻略的千木良工在本作中升级为了可攻略角色。“后日谈”则讲述了在本篇的结局后，女主角与心爱的人所发生的日常生活，是对于本篇故事的补完，以恋人关系开始展开的故事可是与众不同的哦。另外还有神秘的“真相路线”，满足一定条件就能解锁，该路线中将会判明月宫之主消失的真相以及主人公出生的秘密，是了解剧情必不可少的路线。





画面 系统
音乐 耐玩度

纸盒战机

ダンボール战机

推荐度 9

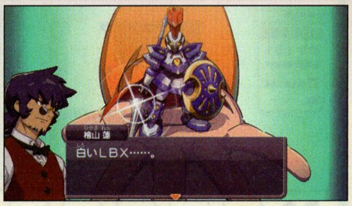
Level-5	RPG	2011年6月16日	日版
1～4人	5980日元		全年龄
备注：无			



经过了N年、N次跳票后，本作总算是与玩家们见面了。故事发生在LBX风靡全球的2050年，酷爱LBX的主人公在和谜之女性相遇并获得神秘的LBX后，被卷进了一场波及整个世界的阴谋中。和“《雷电十一人》系列”一样，本作也是游戏和动画同步进行，另外随着游戏的发售，相关LBX的模型也同步发售，让玩家可全方位感受到这款作品的魅力。游戏画面采用清新的动画风格，厚道的指路系统让不懂日文的玩家也不会在发展剧情时卡关，简便的组装系统也大大降低了游戏的门槛，让低龄玩家也能轻松完成组装投入战斗。

机器人对战是本作的核心，在整个游戏中到处都可以找到对战的角色，将LBX风靡全球的那个假想世界在游戏中完美地诠释了出来。游戏的战斗系统简单明了，抛弃了复杂的操作，让游戏的受众面更广。当然随着流程的推进，高难度的对战会逐渐出现，一些战斗不但对自身的操作有硬性要求，甚至还要求玩家在战斗中顾及到同伴的安危，其难度和挑战乐趣足以满足高玩的需求。游戏的流程长度适中，不过途中穿插了非常多的剧情和动画，热血的打斗、华丽的必杀技都非常吸引眼球，结合同步上演的动画版来看还可以了解到更加翔实的剧情，通关后大量的挑战任务也增加了游戏的耐玩度，让本作成为了无论新手还是高手、休闲玩家还是核心玩家都能乐在其中的好作品。







画面　音乐　系统　耐玩度

鹅妈妈童谣的秘密之馆

マザーグースの秘密の館 ~ Nursery Rhymes for you ~

推荐度 5

QuinRose	AVG	2011年6月23日	日版
1人	5700日元		12岁以上
备注：无			



本作把英国童话《鹅妈妈的童谣》一书与乙女游戏结合起来。推动游戏的过程中必须浏览书籍回答问题，游戏中共5个主角，每个人需要回答10轮，1轮10题，10题全部正确可以推进剧情，如果错误就只能从头开始，10轮结束后可迎来相关角色的结局，全部人物完成后可以迎来揭露书中世界真相的真结局。游戏中的故事内容都有全日文朗读，同时收录男女声英文朗读版本，保留了书籍的原汁原味，另外还有日文解说，方便玩家了解故事的内容、背景、寓意等，游戏声优阵容豪华，比较寓教于乐，在游戏过程中能够不知不觉补充一些知识。





画面　系统
音乐　耐玩度

高达回忆 战争的记忆

ガンダムメモリーズ ～战いの记忆～

推荐度 6

NBGI	ACT	2011年6月23日	日版
1～4人	6279日元		全年龄
备注：无			



本作区别于以往每年一作的“《高达 战争》系列”，虽然都是ACT，但无论是在系统还是动作性方面都有着自己的特色。游戏的卖点在于MS变换系统，玩家可以在《高达SEED》、《高达00》、《高达UC》等作品里选出3架自己喜欢的机体组成小队，去挑战各式各样的任务。机体根据战斗方式分成速度型、射击型和接近型三种，每一种的特点不尽相同：速度型有着优异的机动性；射击型则有着丰富的射击武器；而接近型则擅长格斗。玩家可根据当时的战况，在三种机体里选择合适的进行战斗。当满足条件时，三架机体还能一起发动强力且华丽的连携攻击。游戏的操作感与之前的类似作品有着一定的区别。





画面　系统
音乐　耐玩度

荣耀同盟

グロリア・ユニオン

推荐度				
8	Atlus	S·RPG	2011年6月23日	日版
	1人	6279日元		12岁以上
	备注：无			



本作是Sting看家作品"《同盟》系列"的最新作，剧情方面抛开了前两作的设定，以全新的世界观展开。曾经盛极一时的古代王国尤弗利亚在沉入海底前，将强大的意志之力"维尔"存入水晶，封印在了世界各地。在数千年后这个八成世界皆被海水所淹没的时代，众多海贼为了探寻传说中的水晶驾船出航，而故事的主角伊修特就是一位以无尽财宝为目的的海贼少年。无缘无故成为通缉犯的他在冒险的途中结识了"荣耀海贼团"，而隐藏在传说水晶后的阴谋，也渐渐地浮出水面。

游戏的系统围绕着卡片和同盟阵型展开：战术卡影响我方每回合的可移动距离以及可使用的必杀技，本作追加了15张全新的卡片，尽皆是特定角色的专用卡；通过合理的站位可以让几名角色结成同盟，进而一起向敌人发起攻击。本作的战斗具有一定的可操控性，再加上武器相克、兵种特性、地形效果等要素，令游戏的战略感十足。本作还引入了天气和海盗船的新要素，雨天对铳系单位有影响，在雾天发动突击则有一定几率令敌人陷入恐慌。海盗船可以提供地图、支援炮击，也可以承载着部队迅速移动，令打法更加多样。游戏中有不少分支关卡，最终根据"声望"的高低能够进入三种不同的结局，大量的收集要素也保证了耐玩性。而通关后由众多知名声优演绎的广播剧也在一定程度上丰富了剧情和人物形象。







画面　音乐　系统　耐玩度

斯坦因之门

シュタインズ・ゲート

推荐度				
9	角川书店	AVG	2011年6月23日	日版
	1人	6090日元		15岁以上
	备注：无			



本作是曾在X360平台获好评的妄想科学AVG，游戏的TV动画版已于本年开播。《斯坦因之门》讲述有严重妄想倾向的大学生——冈部伦太郎，他自称为疯狂科学家"凤凰院凶真"，并组建了同好会"未来机械研究所"，在一次机缘巧合之下，冈部发明了"电话微波炉"，这个手机与微波炉结合的奇怪装置，却具有类似穿越时空，能够向过去发送电子邮件。随着同好会众人的进一步研究，冈部已经具备将自己的意识返回过去的能力，然而隐藏在背后的神秘势力，却使冈部众人陷入了意想不到的阴谋之中。PSP版将采用全新的OP和ED主题曲，OP影像亦全面换新，并加入PC版的新增CG以及辅角色立绘。





画面　系统
音乐　耐玩度

纯白交响曲 六角之花

ましろ色シンフォニー *mutsu—no—hana

推荐度				
6	Comfort	AVG	2011年6月30日	日版
	1人	6090日元		15岁以上
	备注：无			



本作原是2009年推出在PC平台上的纯爱AVG。故事讲述有着爱操心性格的主人公——瓜生新吾，一天他就读的平凡高中"各务台学"突然宣布明年4月与同街上的名门女之学校"结姬女子学园"进行合并。而10月起，新吾将成为混合学习试验版的选拔生的一员前往女校上课，在那里等待着他的是与个性丰富女生们的邂逅，以及她们对男生的抗拒反应。新吾为了让班中气氛变得缓和而忙于奔走时，一次与"她"的相遇即将让新吾的生活发生极大的转变……和一般的AVG一样，根据玩家的选项游戏的剧情会出现不同的发展，而PSP版还加入了两名可攻略女角色，原作的女角色也相应加入新情节。





画面　系统
音乐　耐玩度

ToHeart2 迷宫旅人

ToHeart2 ダンジョントラベラーズ

推荐度 8 | Aquaplus | RPG | 2011年6月30日 | 日版 | 1人 | 5040日元 | 17岁以上 | 备注：无



本作是一款以《ToHeart2》的人气美少女角色为中心的3D迷宫类型的RPG。原本是在2009年于PC平台上发售的《ToHeart2》的Fan disc中的一款特典游戏，在经过强化后移植到了PSP上。玩家熟悉的角色们被卷入了游戏世界，化身为身怀绝技的战斗少女。为了回到现实世界，他们只得在剑与魔法的世界展开冒险，寻找迷宫之神。相比原PC版，本作的战斗队伍人数从4人增加到5人，也有大家非常熟悉的转职系统。特殊技能也细分为特技、魔法与光环，甚至在迷宫的战斗中还有阵型的概念，让战斗更具变化。新地图、新迷宫、新怪物、新道具等各种要素也能带给老玩家们惊喜。当然最厚道的，自然是全程语音了。





画面　音乐　系统　耐玩度

出击！！少女们的战场2 天翔冲击之绊

出击！！乙女たちの战场2 ～天翔ける冲击の绊～

推荐度 7 | SystemSoft Alpha | SLG | 2011年6月30日 | 日版 | 1人 | 6090日元 | 12岁以上 | 备注：无



本作是一款含有丰富AVG要素，与SLG要素相结合的作品，跟《樱大战》的类型比较相似。故事架空于第二次世界大战结束后的假想世界，在各地骚乱不断的纷争中，原本是军人的主人公背上莫须有的叛乱罪名而被军队除名。之后主人公加入了民间军事公司"SAGE"，本想作为一介佣兵活跃起来，没想到配属到的部队竟然是全部为女孩子的"问题部队"！与充满个性的女孩子们一起生活一起战斗，在战火中，主人公嗅到了一丝不安稳的味道……本作改进了前作的不足之处，AVG与SLG的分量都得到了大大的充实，PC版本上多发的BUG在PSP版中也得到了修正，虽然战场上AI思考时间长难免有些烦躁，但仍然不失为一部佳作。





画面　音乐　系统　耐玩度

驯兽师和王子殿下 携带版

猛兽使いと王子様 ポータブル

推荐度 6 | Idea Factory | AVG | 2011年6月30日 | 日版 | 1人 | 5040日元 | 12岁以上 | 备注：无



游戏改编自PS2平台的同名作，故事发生在某个国家，以成为伟大驯兽师为目标的少女主人公，用胸针换取了4只动物。然而这些动物竟然是受到诅咒的邻国王子。变成狮子的第一王子马蒂阿斯、被变成狼的第二王子艾鲁弗雷德、变成鸭子的第三王子路西亚、还有变成兔子的第四王子埃里克。少女应如何揭开诅咒、和动物们和平相处、背后又隐藏着什么样的阴谋，就留待玩家在游戏中慢慢体验了。

PSP版对原作中大受欢迎的爱抚系统进行升级，并追加加"女主角因诅咒变成了猫"等新剧情。另外PSP版加入了截图保存功能，玩家可以将游戏中的玩家保存到记忆棒中。





画面　音乐　系统　耐玩度

火枪手

マスケティア

推荐度 7 | Otomate | AVG | 2011年7月7日 | 日版 | 1人 | 6090日元 | 12岁以上 | 备注：无



游戏讲述了女主角的父亲在一个夜晚被恶魔袭击，为了寻找父亲被害的真相，主人公接受邀请到了父亲曾经担任过教师的贵族学院里，之后一边努力使自己变强一边寻找真凶的故事。游戏和大仲马的名作《三个火枪手》有着一定的联系，游戏中角色的名字均取自《三个火枪手》，而原书的主角达达尼昂则是游戏中的女主角。当然游戏的内容总体来说恶搞居多，后期恶魔满天飞的情形实在让人无法和《三个火枪手》联系起来。和一般的AVG一样，女主角需要在游戏中和各个男主角发展好感度，游戏的角色和原画由桐矢隆老师负责，带点中世纪风格的画面加上大胆的插图，定能让你留下深刻的回忆。





画面　音乐　系统　耐玩度

小凉宫春日的麻将

涼宮ハルヒちゃんの麻雀

推荐度	角川书店	TAB	2011年7月7日	日版
5	1～4人	6279日元		全年龄
	备注：无			



本作是一款以《凉宫春日》为噱头的麻将游戏。某天，团长大人在看过麻将题材的相关影片之后对这一国民级游戏产生了浓厚的兴趣，于是当即就决定以SOS团为首开始全民麻将的活动，于是阿虚一行人便开始了陪团长大人打麻将的欢乐而痛苦的过程。游戏大致分为故事模式、自由模式和挑战模式，在故事模式中玩家除了可以进行麻将对局外，还可以欣赏各种原创小故事；自由模式则是用来磨练玩家的麻将水平；挑战模式中则需要在牌局中完成各种任务，难度颇高。游戏中有着必杀技的设定，不过大多对牌局影响不大，比较让人纠结的是麻将太小，视力较差的玩家会有摔机的冲动。



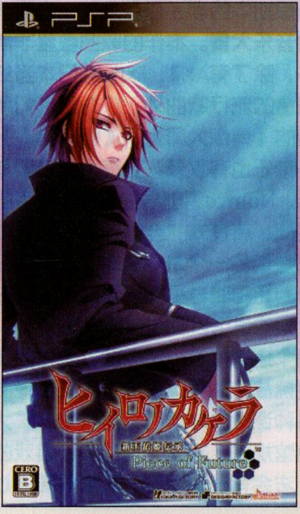


画面　音乐　系统　耐玩度

绯色的欠片 新玉依姬传承 未来的碎片

ヒイロノカケラ 新玉依姫伝承 –Piece of Future–

推荐度	Ider Factory	AVG	2011年7月14日	日版
7	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作是在PS2以及PSP平台发售的作品《绯色的欠片 新玉依姬传承 携带版》的FanDisc。故事讲述的是发生在本篇之后的事，主人公完成新玉依姬的封印使命后，与她的守护者们回到普通高中的生活。游戏分为三个部分，在《School Event》中主要讲述了女主角的守护者们搞笑的校园生活；《Route Select》是游戏的主要部分，玩家可以在这个部分与各个主角触发剧情；《Sweet Days》为故事的终章，可以进入《Route Select》中好感度高的男主角的结局，享受和喜欢的角色成为恋人后的甜蜜时光。虽然只是一款特典游戏，不过本作有着知名声优献声，对女性玩家的吸引力可见一斑。





画面　音乐　系统　耐玩度

解放之剑 雷克斯

アンチェインブレイズ　レクス

推荐度	Furyu	RPG	2011年7月14日	日版
8	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



这是一款看上去非常大手笔的作品，数十名著名插画家、大量知名声优、知名导演、作曲家以及歌手为游戏撑场面，让游戏发售前就拥有了很高的人气。本作是一款第一人称迷宫RPG，大致玩法和同类游戏类似，不过系统方面有了较大的变化。解放系统可以让怪物成为玩家的随从，加上游戏中本身怪物的种类非常丰富，让抓怪成为了游戏的一大乐趣。晶球盘系统虽然不是首创，但是通过这一系统让角色的培养更加自由。多层次的BOSS战、华丽的必杀技都是游戏吸引眼球的地方，作为一个原创品牌，本作的素质算得上非常不错，对迷宫RPG感兴趣的玩家一定要尝试一下，定不会让你失望。





画面　音乐　系统　耐玩度

实况力量职业棒球2011

实况パワフルプロ野球2011

推荐度	Konami	SPG	2011年7月14日	日版
8	1～2人	5250日元		全年龄
	备注：无			



游戏继承前作架构，并加入了各种新要素。在生涯模式中，玩家可加入喜欢的球队，体验20年的职业棒球生涯。本作追加了许多新事件，除了可以移籍到其他球队外，结婚、购屋和生子等球场外的事件也大量收录。锦标赛模式则导入了球队经营的概念，增加粉丝之后收入也会增加，可以用来购买练习设备和道具来强化队伍。另外还有棒球选手、教练的挖角和签约等等经营层面的要素，以及新增了类似成就的奖牌要素。成功模式除了有以高中半球为舞台的三个剧本外，还准备了能简易作成选手的系统，让不擅长棒球游戏或是没时间的玩家也能充分体验游戏的乐趣。





画面　音乐　系统　耐玩度

太鼓之达人 携带版DX

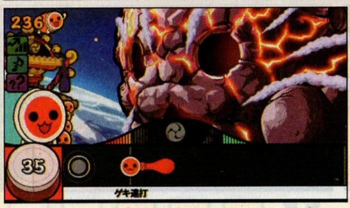
太鼓の達人ぽ～たぶるDX

推荐度	NBGI	MUG	2011年7月14日	日版
9	1～4人	5229日元		全年龄
	备注：无			

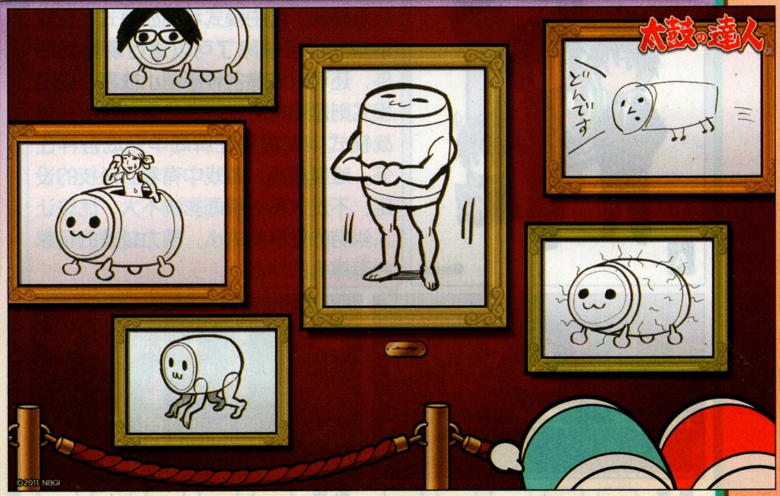


时隔多年后，“《太鼓之达人》系列”再度于PSP平台登场，为假期中的学子们带来了一份豪华的音乐大餐。本作的歌曲数量非常多，除了有AKB、Exile等日本当红组合的流行歌曲外，广为玩家们所知的《偶像大师》、《怪物猎人》等音乐也有收录，更有大量古典音乐、Namco原创乐曲等待着玩家的挑战。新模式“全国神轿战”是游戏附加的一个SLG模式，玩家将化身为和田咚与巫女一起挑战全国47个县的道馆以及陆续袭来的BOSS。每个道馆代表一首歌曲，玩家除了要挑战歌曲外，还需要完成道馆的各种课题来增加门下生数量，扩大道馆规模。在这个模式中，游戏的玩法会有一些变化，玩家需要通过准确按下鼓点来蓄积神轿槽，神轿槽每蓄满一次就会发动一次撞击，将对手的神轿击退一段距离，只有在歌曲结束时我方神轿占领的区域大于对手时才能获胜。

本作还设置了一个成就系统，其中不少成就完成后还对应隐藏歌曲、音色、服装的奖励，一定程度激励了玩家挑战成就的动力。本作的娱乐性和以前PSP平台的作品相比有所欠缺，新增的连续演奏模式虽然可以爽快地连续演奏数首歌曲，不过实际意义并不大，和以前作品中的各种小游戏比起来明显诚意不足。不过好在本作歌曲数量够多，而且官方每隔一段时间都会放出下载歌曲，大大增加了游戏的耐玩度。







画面 4/5　音乐 4/5　系统 5/5　耐玩度 5/5

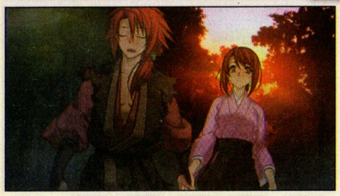
二世之契 回忆之端

二世の契り 想い出の先へ

推荐度	Idea Factory	AVG	2011年7月21日	日版
6	1人	6090日元		15岁以上
	备注：无			



本作是以大获好评的女性向恋爱冒险游戏《二世之契》为基础，并以之前尚未描写的新故事，以及本篇剧本前后的情节为主轴展开的故事。玩家在游戏中扮演的女主人公白羽真奈，是一名弓道部的普通高中生。原本过着一成不变的日子的真奈，某天忽然被卷入了战国时代，并出现在“毗沙门天”上杉政虎（即上杉谦信）的面前。于是真奈在政虎等人的保护下，逐步在这个乱世中寻找自己的存在价值。和一般AVG一样，根据玩家的选择，游戏故事会出现不同的发展，拥有现代知识的女主角会对这个乱世产生何种影响，女主人公最终是回到现代还是留恋在战国之中，这都由玩家所决定。





画面 4/5　系统 1/5
音乐 3/5　耐玩度 3/5

薄樱鬼 黎明录 携带版

薄桜鬼 黎明録 ポータブル

推荐度	Idea Factory	AVG	2011年7月28日	日版
7	1人	6500日元		15岁以上
	备注：无			



本作是PS2游戏《薄樱鬼 黎明录》的PSP移植版。主要描绘的是新选组成立之前核心人物芹泽鸭被暗杀，以及新选组最初导入罗刹的真相等等这段黎明时期的秘密故事。游戏完全收录PS2版本全部内容，在游戏过程中或者标题画面都可以自由选择章节，同时加入剧情树形图，使剧情走向一目了然，也更方便快速跳回某个分支。在树形图会跳时友好度可以自由设定方便触发更多结局。满足一定条件，就会开启“十六夜插话”，可以从不同的角度了解故事背景。同时作为PSP版全新内容，追加了故事“小夏日和”以及系统“幕末讲义录”。



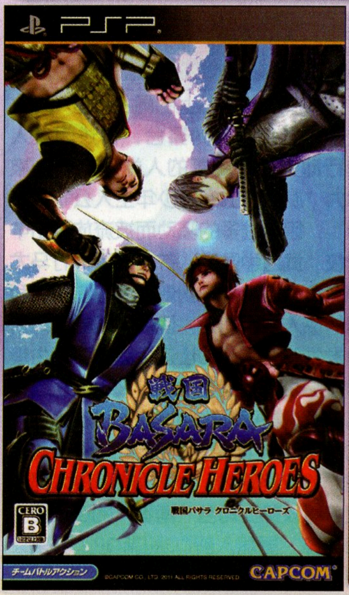


画面 4/5　系统 3/5
音乐 4/5　耐玩度 3/5

战国BASARA 群雄编年史

战国BASARA クロニクルヒーローズ

推荐度	Capcom	ACT	2011年7月21日	日版
7	1～4人	4800日元		12岁以上
	备注：无			

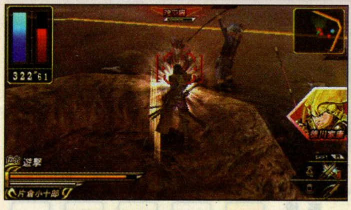


本作是2009年推出的《战国BASARA 群雄之战》的续作，不同于家用机版“割草”类游戏，掌机版主要以2对2的组队战玩法为主，新作中还追加了武将、模式，以及强化了空中战要素。

两名新武将是来自《战国BASARA3》的石田三成以及青年版德川家康，并且这次的任务模式也是以他们两人的东军和西军为中心展开，每一军各50个任务，总计有100个任务在等着玩家去挑战。

新模式天下统一战记和正统作品的类似，玩家选择一位武将，以统一日本为目标展开征战。在模式开始时，系统会随机把BGM和插画等收集要素分布在各个对战国上，在攻下该国的同时收集要素也随即到手，而当完成天下统一后，则还有可能解锁新的武将。另外由于游戏没有收录剧情，当因缘武将对决时就改为了本作新增的“编年史关卡”，借以体验家用机版经典关卡的名场面，所以探索每名武将的编年史关卡也成了本作的乐趣之一。

空中战作为掌机版《战国BASARA》的一大特色在本作得以延续，和家用机版作品中以地上战为主不同，掌机版中武将们可以长时间滞空，使出像地上一样爽快的连技，并且这次还加入了空中的牵制技和固有技，玩家可根据当时的情况做出空对空或空对地的攻击。还有本作中武将在空中也能进行防御，使用方法和地上时一样，防御时机把握得好的话，照样可以弹反敌人的攻击，让对手陷入硬直。







画面 音乐 系统 耐玩度

女王之门 螺旋混沌

クイーンズゲイト スパイラルカオス

推荐度	NBGI	S・RPG	2011年7月28日	日版
8	1人	6279日元		17岁以上
	备注：无			

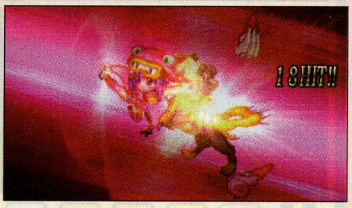


2009年年底，一款以女性角色和爆衣为卖点的游戏《女王之刃 螺旋混沌》发售之后引起了不少玩家的关注，时隔一年半，该系列正统续作《女王之门 螺旋混沌》以更庞大的出场阵容再次吸引住了无数玩家的目光。游戏将日本同名桌游《女王之刃》和《女王之门》的角色以穿越时空的方式集结在一起，并以“《机战》系列”的系统为基础，将一个美少女大乱斗的世界呈现给了玩家。

由于之前《女王之刃》的动画化以及《女王之门》本身拥有的众多动漫角色，让熟悉二次元世界的玩家在进行游戏时有着很强的亲切感。战斗是本作的一大亮点，游戏为每位角色都制作了各种招式，在战前玩家可以自己选择需要使用的招式来进行战斗，而各个角色独特的格斗技巧都巧妙地融入了这些招式中，打起来非常好看。必杀技更是华丽无比，招式不但威力大，演出的时间也够长，一些特写镜头的插入也提升了招式的观赏性，不过遗憾的是并不是每个角色都有必杀技。

游戏最大的噱头和看点自然是爆衣系统，不同部位破坏以及全部为破坏的插入CG是玩家的终极追求。除了上述插入CG外，本作还追加了一个名为“命运惩罚”的系统，进入该系统后完成简单的操作还可以看到一张追加插画，如果男主角所持的腕轮经过进化的话还可以看到更加邪恶的画面，真可谓假期期消暑必备之作。







画面 音乐 系统 耐玩度

日常(宇宙人)

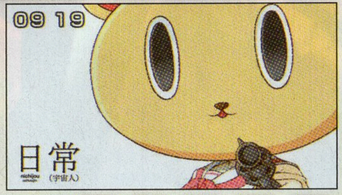
日常(宇宙人)

推荐度	角川书店	AVG	2011年7月28日	日版
7	1人	6090日元		全年龄
	备注：无			



《日常（宇宙人）》讲述的是一群高中女生在日常生活中发生的各种光怪离奇的非日常生活，原本就非常无厘头。而游戏的剧情则要操控外星人通过电波介入的手段将这些非日常的生活制作为电视节目，为本就荒诞的世界再添一笔。在游戏中，玩家扮演在史塔拉公主暴政下，为了活命而努力制作电视节目取悦公主的制作人。将目标锁定在想要关注的角色身上，就能对他进行直播。当故事进入分歧点时，则要以观众投票的意愿来决定故事的走向。但公主在看电视时会不断自言自语猜测接下来的发展，为了取悦公主，当然也要尽量满足公主的意愿，这样才会有收视率加成。最后人气最高的角色将会播放其结局。





画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■■□

上坂旋风 携带版

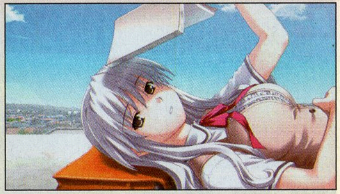
さかあがりハリケーン Portable

推荐度	Alchemist	AVG	2011年7月28日	日版
6	1人	6800日元		12岁以上
	备注：无			



本作是PC平台上的同名移植AVG，故事以武月丘市为舞台，讲述因过人的行动力而把周围的人卷入麻烦，被称为“旋风”的问题少年主人公“皆川巧”，因其过多的骚动而被流放至山中学校“武月学园”，并由其青梅竹马尤加利负责监视。来到新环境的皆川，利用他惊人的行动力，使得学园的众人渐渐发生改变，从而让这个原本了无生趣的学园带来了新的生机。PSP版在原作基础上调整画面比例，加入了由人气声优加藤英美里配音的新女主角“漪罗凛”的攻略路线。PSP版故事讲大幅修改，可攻略女角色“南春”的路线更全面调整，更加入新CG和新OP，务求让前作玩家也能感受到新鲜感。





画面	■■■■□	系统	■□□□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

世界第一无厘头恋爱 满堂红

世界でいちばんNGな恋　ふるはうす

推荐度	Boost On	AVG	2011年7月28日	日版
5	1人	6090日元		15岁以上
	备注：无			



《世界第一无厘头恋爱》原为2007年于PC平台上推出的喜剧恋爱AVG，PSP版为每位可攻略女角色加入了全新剧情，并收录其中角色“美都子”的后日谈。另外PSP版还额外追加30张全新的CG，游戏OP亦将全面换新。故事讲述失业、失恋、就连青春也失去的28岁主人公芳村理，一晚因借酒消愁而一贫如洗走在街上，遇上了激励自己的穗香，受到鼓舞的芳村理事后打算鼓起勇气向穗香告白，然而天意弄人，经过一系列混乱而荒唐的遭遇后，穗香与其他男人私奔，芳村理则于穗香的女儿美都子住在同一屋檐下。到底我们这位身高、学历高、无收入的失业青年，最终命运会如何呢？就由玩家去决定了。





画面	■■■□□	系统	■□□□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

死神与少女

死神と少女

推荐度	Takuyo	AVG	2011年7月28日	日版
7	1人	6800日元		12岁以上
	备注：无			



这是一款画面素雅的女性向文字类游戏，以架空世界东边的某国港口城市鸣钟町为舞台，讲述了死神和少女之间的故事。流程以章节划分，主人公远野纱夜和其他角色的附加故事以绘本和童话的形式穿插在每一章里，玩家要在现实与幻想两个世界中推进故事。特色的“话叶”系统，可以通过发现隐藏故事、组合两个话叶来提升角色好感度，如分别选择“死神”和“爱”两片话叶，就能表达出对死神的爱意，提升死神的好感度，进而影响结局分支。游戏的男女声优阵容均十分强大，有着体贴的存档功能和故事回顾功能，连女主人公都有语音是同类游戏中较为少见的。





画面	■■■■□	系统	■■■■□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

心之国的爱丽丝 纪念版 精彩奇妙世界

ハートの国のアリス・アニバーサリ−Ver.～Wonderful Wonder World～

推荐度	QuinRose	AVG	2011年7月28日	日版
5	1人	5985日元		15岁以上
	备注：无			



本作为《心之国的爱丽丝》的强化版。现实主义的女主角爱丽丝在小白兔半强迫的带领下来到了枪林弹雨的幻想世界，被迫吞下了无法回到现实世界的药。早早认定这绝对是个梦境的爱丽丝开始享受起这非日常的生活。在这个三足鼎立的世界中，依附哪一方，做出怎样的行动才能回到现实世界？对恋爱丝毫没有兴趣的爱丽丝也会坠入爱河吗？比起原版，强化版追加了全新的恋爱路线与结局，与之前的恋爱路线完全不同，但是分量丝毫不亚于原路线。CG与音声大幅增加，原有CG全部经过重制，并追加一倍以上的新CG。但是游戏中会发生画面黑屏死机的BUG，因此其评价不得不降低一些。





画面 音乐 系统 耐玩度

J联盟 创造球会7 欧洲加强版

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！7 EURO PLUS

推荐度	SEGA	SLG	2011年8月4日	日版
8	1人	6279日元		全年龄
	备注：无			



本作是“《创造球会》系列”15周年的纪念作品，也是融合了众多优点和新元素的集大成之作。玩家除了可以执掌日本J联盟球队的帅印外，欧洲六大联赛的俱乐部也会登场。玩家不但要负责教练的工作，还将全权管理俱乐部的经营、人事和球员育成等事项。本作中更加强调玩家个人，教练自身的能力会随着经验的累积和技能的习得，在育成、指挥、人望、交涉、经营5个方面有所成长。游戏还引入了全新的“名声”概念，当玩家完成赛季的目标、率领俱乐部取得好成绩时，名声就会逐渐提升。惟有在玩家的声名鹊起之后，才有机会获得欧洲豪门俱乐部抛来的橄榄枝。





画面 音乐 系统 耐玩度

冬宫Ⅲ 暗黑使徒与太阳宫殿

エルミナージュⅢ 暗黒の使徒と太陽の宮殿

推荐度	Starfish	RPG	2011年8月4日	日版
8	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



3D第一人称迷宫探险RPG“《冬宫》系列”的最新作，和之前的《冬宫原创》一样支持原创头像输入，玩家可以给自己的角色随意编辑形象。游戏依然包含12个种族和16种职业，编辑出能力多彩的角色。系统追加了昼夜和天气变换，同一个迷宫中随着时间和气候的变化，出没的敌人也会不同。作为角色作成时的新要素，玩家可为每个职业追加“附带技能”，虽然不是很强，但朴素实用，比如在晴天时能通过行走回复全员HP的“太阳恩惠”，利用道具制作各种食物的“料理”技能等等。如何搭配职业和技能是玩家在作成角色时需要慎重考虑的因素。



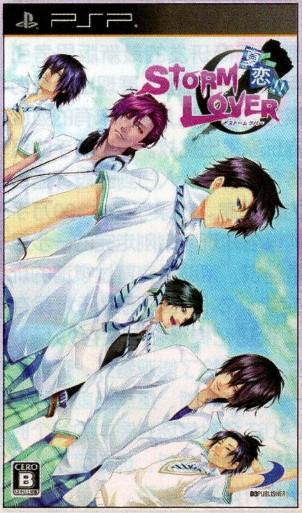


画面 音乐 系统 耐玩度

风暴恋人 夏恋

STORM LOVER 夏恋!!

推荐度	D3 Publisher	AVG	2011年8月4日	日版
7	1人	5040日元		12岁以上
	备注：无			



本作为《风暴恋人》的FAN DISC移植PSP。舞台来到了夏天的临海学校，夏日的海滩向来是情侣大量产生的场所，现在轮到玩家来体验这股魔力了。游戏开始的时候可以选择跟一位男性角色成为恋人关系，游戏的剧情也会随之发生巨大的变化，所有的角色都有完全不同的剧本。本篇中大受好评的“笨蛋情侣”与“三角关系”剧本也保留了下来。开篇选择“没有恋人”的话，就会进入“急速恋爱”模式，体验急速而浪漫地坠入爱河的感觉，而且此模式下还能攻略本篇中无法攻略的犬冢老师与相马。在海边逗留的期限是三天两夜，抓紧时间尽情体验本篇中无法享受的另类恋爱吧。





画面 音乐 系统 耐玩度

美食的俘虏 美食生存者

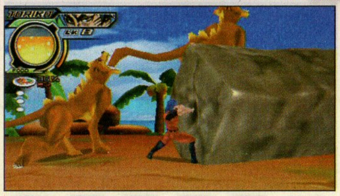
トリコ グルメサバイバル!

推荐度 **6**

NBGI	ACT	2011年8月4日	日版
1人	5229日元		全年龄
备注：无			



《美食的俘虏》是连载于《周刊少年Jump》的一部以“美食”为题材的热血漫画，在游戏中，玩家在一座充满了山珍海味的梦幻岛屿中冒险，取得各种各样的美味食材，从而制作出最顶级的料理。当然，要取得这些食材并非易事，因为肉类食材都是从各种猛兽身上剥取而来的，即使是可采集的植物，某些也是具有攻击性的。游戏的玩法类似《怪物猎人》，不过游戏中没有装备的概念，玩家所取得的食材可以做成各种料理，提升人物等级和习得新技能都是通过食用料理来达成的。游戏可使用的角色数量不多，招式数量也不算丰富，不过和原作的契合度还是比较高的，推荐给喜爱动作游戏的原作党。





画面 音乐 系统 耐玩度

信长之野望・苍天录 威力加强版

信長の野望・蒼天録 with パワーアップキット

推荐度 **7**

Koei Tecmo Games	SLG	2011年8月4日	日版
1人	6090日元		全年龄
备注：无			



《苍天录》是“《信长之野望》系列”的第10款作品，本次PSP版则移植自2003年推出的威力加强版。本作的最大特色是玩家除了可以扮演大名外，还能以军团长或城主的身分体验战国乱世，这在系列上尚属首次。当玩家以这两种身分进行游戏时，除了完成君主下达的任务外，还可以暗地里与他国展开外交，伺机投靠更大的势力或自成一派。游戏进程以政略、军略回合交替的形式推进，完全即时的战斗模式节奏也很快。利用PK版独有的“编辑系统”可以改变武将的能力，或自由创造武将、家宝、历史事件穿插到游戏中。在特选定制模式的限制条件下完成游戏，还可以获得新剧本、新武将等奖励。





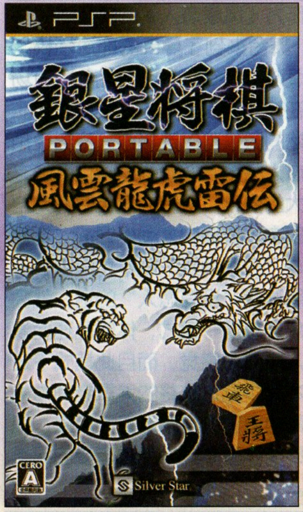
画面 音乐 系统 耐玩度

银星将棋 携带版 风云龙虎雷传

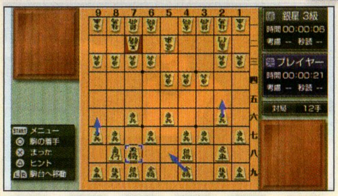
银星将棋 PORTABLE 风云龙虎雷传

推荐度 **6**

Silverstar	TAB	2011年8月4日	日版
1人	5040日元		全年龄
备注：无			



“《银星》系列”的将棋游戏最新作，搭载了厂商研发的最新版思考引擎，活用PSP硬件性能，展现出了更为强大的棋力，以掌机上前所未有的强度和速度向玩家发出挑战。电脑对手的强度分为15个阶段，从入门到四段，适合各级棋力的玩家。收录了多大300万手棋谱，能够告知玩家刚刚走完的一步是好棋还是差棋，帮助没有背过棋谱的玩家记住定势。本作允许玩家任意保存棋谱，每根记忆棒最多可保存99场对局，保存的对局除了能观看外，还能在中间的一手随意中断，继续当前的局面下棋。CPU还会对每场对局中的每个时期的局面进行图表分析，玩家可了解自己从哪一步开始陷入劣势。





画面 音乐 系统 耐玩度

歌唱王子 重唱

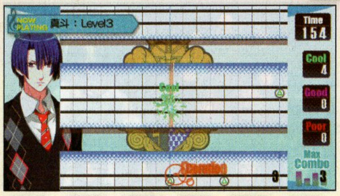
うたの☆プリンスさまっ Repeat

推荐度 **7**

Broccoli	AVG	2011年8月11日	日版
1人	5040日元		15岁以上
备注：无			



《歌唱王子》是去年在PSP上获得不错口碑的音乐类女性向AVG，近日更推出改编动画，吸引了不少女性玩家和观众。本作则是《歌唱王子》的增量强化版，每位攻略角色的三个结局均加入后续情节，此外游戏中角色立绘和CG全面优化，并对系统做出各种改良。游戏还收录了4个音乐相关的迷你游戏，包括：“节奏游戏”、“学力测验”、“作词测验”和“演奏考试”。故事以艺能专门学校“早乙女学园”为舞台展开，在这个聚集众多梦想的校园中，幸运入学的主人公七海春歌（女）与校内男生组成二人组合，在一年内为了取得毕业时举行的新人发掘大赛优胜而努力。





画面 音乐 系统 耐玩度

勇者30 2nd

勇者30 SECOND

推荐度 **8**

MMV	RPG	2011年8月4日	日版
1~4人	4980日元		全年龄
备注：无			



《勇者30 2nd》是以在30秒内打倒魔王过关为卖点的RPG《勇者30》的续作，游戏在继承前作的制作阵容与独特玩法的基础上，这次还强化了角色扮演的内容，以及加入了勇者城、转职、队伍和技能等新要素。

不同于前作，这次游戏并没有包含了多个类型的游戏，而是以RPG为主，并将剧本的数量增加到了5个，分别是“勇者30 序曲”、“勇者30 审判”、“勇者30 进化”、“勇者30 诸神的黄昏”和“勇者30 命运”，每个剧本各自独立但又相互牵连，为玩家带来一场波澜壮阔的冒险。而冒险的流程也和前作有点不同，不再是在地图上独立出每个任务供玩家选择，而是需要在流程中自己触发任务，所以这次在大地图上行动时是没有30秒的限制的，也方便玩家对地图进行更进一步的探索。

其他模式方面，这次新增了支持玩家自定义任务的编辑模式，可编辑的内容除了包括各种地形和建筑物外，还可对村民对话和事件等细微的部分进行设定，自由度非常高，而完成后的任务还能通过互联网传到官方服务器上和其他玩家分享。另外还有支持最多4人对战的真・勇者大战，相对于前作的勇者大战来说，主要的变化就是追加了许多新关卡，并提供组队对战、合作游戏玩法，以及随机要素“女神的变化无常”，另外也能把编辑模式制作的关卡拿来对战。







画面 音乐 系统 耐玩度

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G

モンハン日記ぽかぽかアイルー村G

推荐度 **9**

Capcom	ETC	2011年8月10日	日版
1~4人	3990日元		全年龄
备注：无			



本作是Capcom旗下人气狩猎游戏“《怪物猎人》系列”的衍生作品。玩家作为主角“我的艾鲁”和个性丰富的艾鲁猫们一起生活在暖洋洋的艾鲁村中。身为G级加强版的本作——《暖洋洋的艾鲁村G》将添加更多G级内容，“我的艾鲁”将作为见习村长为了把村子建设得更加热闹而努力。

游戏完全收录前作内容，既可以继承前作存档，也可以从G级直接开始，G级内容将开辟全新的地图包括：神秘的猫地藏广场、可爱的小猪农田、提升职业技能的海洋风情食堂、充满海上男儿气魄的航海竹排等等，一系列新设施全部追加到G级，在新设施中能够采集更多G级素材用于建设村子。还追加了G级冒险任务，樱火龙、苍火龙、黑轰龙、雷狼龙等全新怪物登场，要打败它们只有靠本作全新的G级艾鲁。使用海洋风情食堂提升艾鲁们的职业就能就可以给它们颁发G级勋章，获得勋章的艾鲁被称作G级艾鲁，它们拥有更强的能力，冒险中的它们会提出G级提案；能搜集更多稀有素材；发现隐藏宝箱等等。

本作在前作萌猫的基础上添加更多新伙伴，寻找敌人的水仙、大胃王番茄、到处旅行的红叶等等全都个性十足，如何和它们搞好关系让它们活跃在村子中也十分值得玩家探索，本作还可以和《MHP3》联动，在村中看到自己的狩猎猫十分有趣。







画面 音乐 系统 耐玩度

梦幻骑士Ⅳ 超荷再装填

グローランサーⅣ オーバーリローデッド

推荐度	Atlus	RPG	2011年8月18日	日版
8	1人	6279日元		12岁以上
	备注：无			

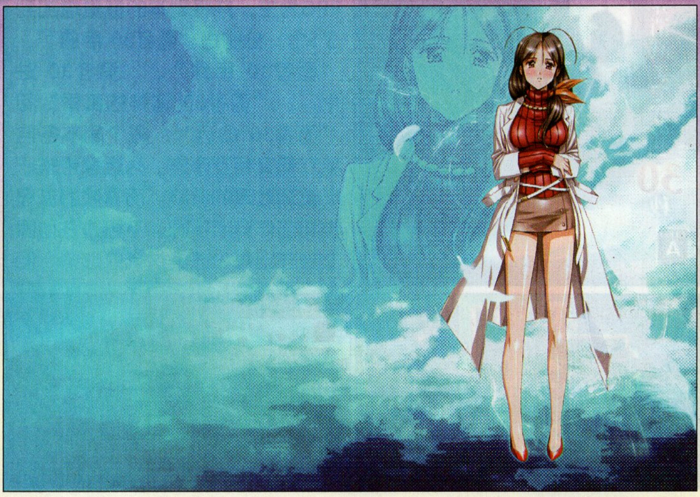


随着《梦幻骑士》初代作品移植PSP平台并大受好评后，系列巅峰之作《梦幻骑士Ⅳ》也在PSP平台与玩家们见面了。本作为PS2平台同名游戏的复刻版，原本就有着独特系统和丰富剧情的本作又增加了不少新内容。本作中玩家的选择会影响到分支剧情的发展，并且追加了原作中没有的多条路线，让玩家有更多选择的余地。由于新路线的追加，自然会多出不少新事件，原有的部分事件也会因为路线的改变而进行变动，玩过原作的老玩家也能体验到不一样的乐趣。为了更进一步培养和同伴之间的关系，本作追加了"休假系统"，在休假时玩家可以和自己喜欢的同伴约会，根据对方的性格和爱好选择适当的选项后可以增加与其的亲密度，而亲密度的高低直接影响到结局的达成。在本作中，各种事件大幅增加，结局数量也增加到了40个以上，虽然选择变多了，但要全收集的难度就变得非常高了。

战斗是该系列的特色之一，和一般的RPG不同，该系列的战斗为即时型，玩家需要对操作的角色下达指定，之后角色就会按照指令进行移动、攻击、使用魔法等动作，于此同时敌人也在按照一定的方式行动，在一些战斗中玩家需要优先走位守住关口防止敌人逃脱，有些关卡又必须拉开和敌人的距离进行远程攻击，因此玩家必须根据实时的情况作出正确的判断，对玩家的大局观和判断力有很高的要求。







画面 音乐 系统 耐玩度

文明开华 葵座异闻录

文明开华 葵座异闻录

推荐度	Furyu	AVG	2011年8月18日	日版
7	1人	6090日元		12岁以上
	备注：无			



本作是一款女性向文字类AVG，生活在现代的高中3年级女生水户葵在某次春假时打扫房间，无意中发现了一块旧镜子。不料她却被镜子吸入，机遇穿越到明治时代，遇到了旅行的戏剧团"葵座"，主人公和人才济济的葵座众人从此一同开始了不平凡的生活。游戏中的男性声优阵容非常强大，他们演绎的葵座表面上是一个戏剧团，暗地里还守卫着具有保天下太平的家纹"双叶葵"，也因此经常会遭遇一些不轨之徒。玩家可以选择葵座中的一名男性，让他与主人公一同执行任务，拉近两人的距离。游戏一共包含9个普通章节，满足一定条件能开启隐藏章节。



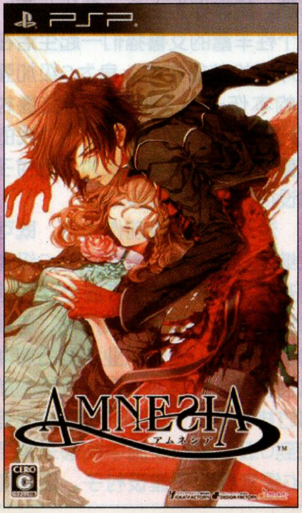


画面 系统
音乐 耐玩度

遗忘

AMNESIA

推荐度	Idea Factory	AVG	2011年8月18日	日版
7	1人	6090日元		15岁以上
	备注：无			



某天清晨，主人公一觉醒来却发现自己失去了全部的记忆，自己过往的人生如同变成了一张白纸。此时身边的手机突然想起，来电显示上的名字自己却毫无印象，他到底是谁？跟自己又是何种关系？在精灵"欧利恩"的指引下，丧失记忆的主人公是努力想起自己的男友，还是谱写一段全新的恋曲呢？本作有人气声优柿原彻也和石田彰加盟。系统方面，手机是游戏中最重要的信息来源，玩家要根据短信和通话来推测与对方的关系并找寻关于自己的蛛丝马迹。根据选择对话的不同，主人公的三项数值：好意、信赖关系和记忆丧失疑惑都会发生变化。这三项数值将决定游戏最终的结局。



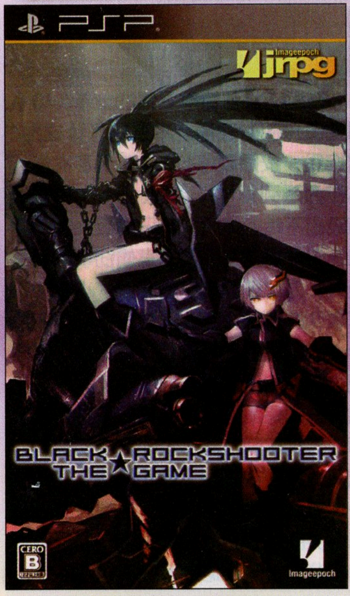


画面 系统
音乐 耐玩度

黑岩射手 游戏版

ブラック★ロックシューター-THE GAME

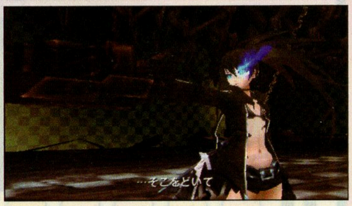
推荐度	Image Epoch	RPG	2011年8月25日	日版
8	1人	6279日元		12岁以上
	备注：无			

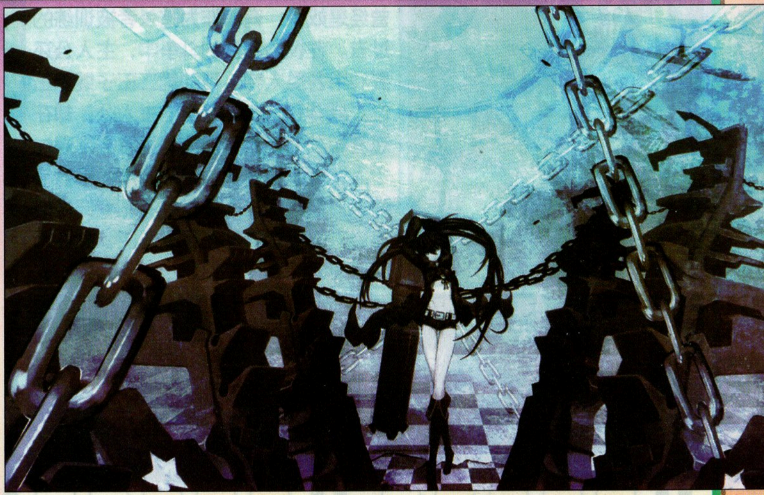


黑岩射手（简称“BRS”）是由曾担任“《潜龙谍影》系列”等作品机设的huke所创下的人气角色。从最初的一张插图开始，到配合初音未来制作成原创音乐影像，短时期内就获得不亚于初音未来的超高人气。继手办化和动画化后，Image Epoch与原作者huke、携手《世界树迷宫》监督新纳一哉和《最后的战士》剧本野岛一成等著名游戏制作人，在PSP上将BRS游戏化。故事采用与动画版完全不同的世界观：舞台设定在2051年的地球，2032年地球突然遭受异星人的侵略。在人类为种族存亡而奋力抗争19年后，剩下仅有12人。这时集合人类智慧所制造出的最终兵器“BRS”终于觉醒，玩家将扮演黑岩射手从美国旧金山起程，前往世界各地与众多外星机械以及率领它们的“外星使者”展开殊死战斗。虽然作为RPG，但本作依然有着十足的动作性，战斗系统实时而快速，玩家要根据时机回避敌人的攻击并及时展开反击，满足特殊条件倒敌人后能获得强化BRS的各种技能，根据战况合理组合技能才能发挥最大的战斗效果。

本作的销售版本分为三种，包括含游戏连捆绑游戏中与BRS外表极其相似的神秘少女“WRS”可动手办、画册、原声集以及精美收纳盒的限定版；含游戏、WRS迷你手办的初回限定版；以及每销售一款厂商将捐出500日元的收益献给日本红十字会用于日本地震赈灾用途的下载版。







画面 ●●●●○　音乐 ●●●○○　系统 ●●●○○　耐玩度 ●●●○○

快盗双天使 时间与世界的迷宫

快盗天使ツインエンジェル～时とセカイの迷宫～

推荐度	Alchemist	AVG	2011年8月25日	日版
6	1人	6800日元		15岁以上
	备注：无			



《快盗双天使》原是一款柏青哥游戏，因其丰富的画面演出元素以及可爱的角色，曾改编为漫画以及TV动画。本作则是以此为基础改编而成的AVG，玩家在游戏中可以选择“水无月遥”或“神无月葵”作为主人公展开剧情。游戏在文字AVG的基础上加入战斗元素，战斗系统融入柏青哥的玩法：进行战斗后画面上的柏青哥机就会转动，而根据最终结果，角色会进行攻击、回复等各种动作，十分考验玩家的眼力。另外本作在笼络柏青哥玩家之余也不忘吸引二次元FANS。游戏作画监督由动画《学生会的一己之见》的堀井久美担当，田村由香里、能登麻美子、钉宫理惠等著名声优亦齐齐为本作献声。





画面 ●●●●○　系统 ●●○○○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●○○

无头骑士异闻录 三足鼎立 巷道

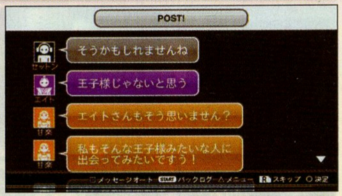
デュラララ!! 3way standoff —alley—

推荐度	Ascii Media Works	AVG	2011年8月25日	日版
8	1人	4118日元		12岁以上
	备注：无			



《无头骑士异闻录》是由日本小说家成田良悟所写的轻小说作品，作品以池袋为舞台，在这个舞台上活跃着一群光怪陆离人们，围绕这群人展开了一连串不寻常但爽快的故事。在去年就曾推出过PSP游戏《无头骑士异闻录 三足鼎立》本作是前作的加强版，保留前作“黄巾贼”、“DOLLARS”、“罪歌“三条线，新添加“临战篇”、“雄猛篇”、“愚丽威篇”，剧本内容达前作2倍，结局也变得更加丰富。新的约会系统——“真·友谊”，可以和新旧六条线的主角进行亲密接触，了解他们不为人知的一面。剧情即独立于小说原作又和原作相关联，十分合理。





画面 ●●●○○　系统 ●●●●○
音乐 ●●●●○　耐玩度 ●●●●○

猩红帝国

クリムゾン・エンパイア

推荐度				
7	QuinRose	AVG	2011年8月24日	日版
	1人	5985日元		12岁以上
	备注：无			



本作移植自同名PS2游戏，故事发生在贵族之国卢克索努的从属国，以华丽的王城为舞台，女主人公以女仆的身分展开一场恋爱。然而在幕后却是一番血雨腥风，主人公是从属于第二王子的女仆长，除了照料王子的饮食起居外，还以一身高超的武艺护卫王子安全。她曾经是奴隶，有着作为暗杀者被训练的过去。在权力利害的斗争中，主人公还要利用各类人物，帮助第二王子继承王位。战斗和工作都得意的主人公，却在恋爱和友情上非常迟钝，玩家需要通过个人选择改变现状。游戏的声优阵容很强大，包括第二王子在内的王城男性均以迷人的语音游弋在玩家周围，女性玩家有很大的选择空间。





画面 系统
音乐 耐玩度

侦探部 侦探、幽灵与怪盗

たんていぶ THE DETECTIVE CLUB —探偵と幽霊と怪盗と—

推荐度				
8	Boost On	AVG	2011年8月25日	日版
	1人	3654日元		15岁以上
	备注：无			



充满恋爱与惊险要素的全新AVG系列《侦探部》登场。本系列预计推出4款作品，按照顺序分为4卷顺序发售，本作为系列第1卷。主人公小牧锐太拥有吸引不幸的体质，某日竟被女主角冰口真矢怀疑为女子更衣室偷窃事件的嫌疑人。为了证明自己的清白，小牧加入了事件的调查，以此作为契机，同三位个性十足女生一起成立了侦探部。此后接连不断的事件在他们身边发生……游戏采取的是章节制，各章的开头会发生事件。玩家则扮演小牧锐太与侦探部的成员一起搜集证据、解明事件。搜索部分要探索学园寻找证据；推理时间要根据手头的情报，推理出犯人；最后的解决部分就要以证据揭示出真相。





画面 系统
音乐 耐玩度

真・三国无双6 特别版

真・三国无双6 Special

推荐度				
8	Koei Tecmo Games	ACT	2011年8月25日	日版
	1～4人	5800日元		12岁以上
	备注：无			



《真・三国无双6》的PSP移植版，收录了大量精美的动画。第6代作品在前作魏、蜀、吴、他的基础上，又增加了晋势力，并相应地增加了大量诸如司马昭、王元姬、夏侯霸等活跃在三国后期的人物们，总计有62名武将全部登场。系统上6代回归了传统的蓄力攻击系统，并增加了不同效果的EX攻击，每个武将都需有独有的EX攻击且只对应一种武器，尽管理论上每个武将都可以使用大多数武器，但由于有武器熟练度、EX攻击等方面等的限制，还是赋予了每个武将以不同的个性，避免了千篇一律。游戏有故事模式和编年史模式两大部分，故事模式以魏、蜀、吴、晋四大势力划分，每个势力都有各自的剧本，并基本以尊重《三国》原著来推进战斗，剧情上也更体现历史的厚重感，而在本作中故事模式里也可以更换武将；编年史模式则在大地图中完成诸如个人列传、知名战役、取得特殊兵器战斗等。无论是故事模式还是编年史模式，都支持2人协力战斗。本作恢复了原作中取消的道具系统，除了技能成长系统以及武器的能力加成，还可以通过购买道具来强化武将。如果将PS3版原作存档拷入记忆棒的话，一开始还可以使用到全部的武将。对战系统为本作新增要素，该系统最多支持4名玩家对战，对战结束后还会根据成绩得到赏金和道具。







画面 音乐 系统 耐玩度

秘技大放送

苍翼默示录 连续变换II

日版 **游戏原名** ブレイブルー コンティニュアム シフト II

●对CPU战小诀窍

在任何与CPU角色对战的模式下，对战中按下挑衅键，可以立刻补满能量槽，每大局限一次。

●“助けて！ココノエ博士”

在故事模式完成BAD END后，将会进入“助けて！ココノエ博士”的环节，在这里九重博士将会给大家达成TRUE END的提示。另外在这个环节登场的角色性格与正篇中会有很大差别，对《苍翼》世界感兴趣的玩家可不能错过。

●“教えて！ライチ先生”

在故事模式选择界面下可以选择到“教えて！ライチ先生”的界面。这里是由Litchi和Taokaka解说《苍翼》世界观的地方。TIPS1是前作的所有解说，TIPS2则是本作新增的解说。以下是所有章节的出现条件：

章节	出现条件
第一话	最初出现
第二话	“Bang篇”与“Carl篇”完成率超过50%，并且已欣赏第一话
第三话	完成“Jin篇”的TRUE END，并且已欣赏第二话
第四话	完成“Ragna篇”与“Taokaka篇”的TRUE END，并且已欣赏第三话
第五话	观看“Tsubaki篇”的“助けて！ココノエ博士”环节，并且已欣赏第四话

●盾防拆投

通常状态下的拆投时间为13帧，看见投技之后再对应是十分困难的。感觉要被对手抓投的情况下，一般来说要预先按B+C拆投，但是如果对手没有进行抓投，那么自己就会出成投技。如果这个错误发生在对手的打投二择下，就会吃到CH攻击，风险非常大。因此对于对手的打投二择，推荐的对应方式是“盾防拆投”。方法是拉住防御的同时输入A+B+C。这样一来，对手出投技就能拆掉，出打击技就会变成盾防。但是盾防拆投作为拆投指令被受理的时间只有输入指令后的3帧，因此要配合对手投技的节奏，稍微晚一点输入。

盾防拆投虽然是很方便的技巧，但是对于对手错开投技时间的连携（例如2A→投技）就会变成拆投失误。这种情况下虽然可以用急退与跳跃来应对，但是先读失败的话就会遭到攻击。因此一定要注意观察对手的抓投倾向。

●崩腹恢复

被打成崩腹状态后，角色会在场上出现硬直。该状态下按下D键以外的按键就能够恢复，但是经常会有掌握不到按键时机，被对手再打一套蓝字伪连的情况发生。这种情况下，被崩腹的一方只需要连打一个按键（一般都是A）就能够快速恢复了。在连打的过程中受到攻击的话，系统会自动让角色进入站立防御状态，熟悉了这一操作以后也不用担心被对手打CH。要注意的是，恢复动作需要消耗8帧，而在第6帧之后被投的话，将不会是容易拆解的紫投，而是通常投，连打过多还有变为拆投失误的可能性。

●暗转时间的处理

在角色使用DD技（超必杀技）时，两人时间停止的一段时间被称为“暗转时间”。在暗转时间中，如果没有发动DD技的一方错按了什么键，在暗转结束后就会出相应的招式，造成自己受伤。

其实在这段暗转时间中，所有输入的指令都可以用盾防取消掉。例如玩家误输入了一个A，那么只要马上再输入盾防指令，暗转结束后就可以保持盾防了。如果是想用必杀技改变必杀技的话，用盾防取消前一个必杀技指令后，再输入下一个必杀技指令就行。

另外，在暗转时间中想要输入金色强制开放的话，必须一帧不差将四个键同时按下，否则就会变成通常技。如果设置了快捷键还好说，没有设置快捷键、或是街机上就很难做到了。为了防止出现通常技的情况，可以拉住防御后同时连打4个键。如此一来，在暗转时间中就会表现为盾防的指令，暗转解除后就能发出金色的强制开放了。但是Taokaka、Bang、Hakumen的D键在1～2帧时不能取消，使用这个指令就会变成相应的D技，因此这三名角色不能使用这种操作方法。



猛虎！高校暴力教师

日版 **游戏原名** ガチトラ！～暴れん坊教师 in High School～

●黑板上的涂鸦

在Loading画面中出现的黑板上的涂鸦是可以擦掉的。

●拍卖赚钱方式

将“金のピアス”设定为“女子高生向け”和“大人向け”，价格降低100元，以自动延长的方式出品，能够卖到5万～8万。

●钓鱼诀窍两则

·如何让钓线不容易断

当鱼上钩后先放开R键，尽量调整钓线到画面中央。还不习惯的时候尽量选择安定性高的钓竿和卷线器。

·如何将钓饵投到远处

钓饵的投掷距离是根据钓竿和卷线器的投掷距离与投掷距离补正来决定的。如果要钓シ－ラカンス这类鱼，就必须选用高力量的钓竿和卷线器（パワ－ロッド、パワ－リ－ル）。



凉宫春日的追想

日版 **游戏原名** 凉宮ハルヒの追想

●迷你游戏敲砖块

各个角色道具的作用效果如下：

凉宫春日：钢珠会贯穿砖块。
阿虚：钢珠会粘在棍子上。
长门有希：展开护罩防止钢珠掉落一次。
朝比奈实玖琉：增加残余的钢珠数。
阿虚妹妹：钢球分裂为4个。
朝仓凉子：钢珠的速度上升。
鹤屋学姐：棍子变长。
古泉一树：棍子移动速度上升。



秋叶原之旅

日版 游戏原名 アキバズ トリップ

●通关继承要素

读取通关存档后，将继承所有的道具与装备，但无法继承金钱。

2周目追加要素：可以使用一般市民角色；可以使用NIRO势力角色；双子结局下可以使用吸血鬼势力角色；开放难度“ヲタク”（难度在“ジュアル”之上）。

难度“ヲタク”通关：追加チビ和ノッポ模式。

4周目追加要素：可以更换内衣与肤色。在更换装备的界面下按下R键。

●UVカットクリーム的秘密

使用该道具后被扒光衣服不会立即死亡而是会进入倒数计时，在倒数计时的期间仍然能够再次使用。在倒数至0之前使用的话，倒数会恢复至30。

●低等级制霸斗技场

这个方法可以让10级左右的主人公也能打过斗技场的敌人。

首先准备40～50个UVカットクリーム，以及1个タウミリンX，然后身上只装备不需要的头部装备（例如耳机什么的）。一开始先使用UVカットクリーム和タウミリンX，当头部装备被拿掉后，进入倒数计时阶段。在残余10秒不到时再次使用UVカットクリーム，如此重复，基本上就能制霸斗技场了。

●与サラ的战斗

当累积200点女仆点数后，去天台就能够获得与サラ小姐对战的权利。之后也可以在斗技场与她战斗。

●离家出走的妹妹

全身脱光只穿头部装备前往妹妹的房间，妹妹会生气，进而发展成兄妹战斗。胜利之后，妹妹将不会再回到房间。

●初期练级地

一开始去天台会遇到无限出现的“勤め人”吸血鬼。击败他们可以获得大量的经验值与金钱，升到20级以上不成问题。

●小路里的特工饴渡

根据主人公击倒的吸血鬼的数量，可以向情报屋前的饴渡领取报酬。

5人：タウリミンX
10人：ケプラ－3
20人：タングステン5
30人：ブラックタイジャケット
50人：デッドストック
100人：NIROマニュアル（已经持有时换为ストライクガン）

●内置截图

其实游戏是拥有内置截图机能的。方法为按住L键，再按SELECT键。

●移动小魔女

在Loading画面中出现的小魔女是可以移动的。按住L+R键，然后推动滑杆就行了。

●捐赠的意义

在游戏中捐赠金额超过100万，受捐赠者就能够恢复健康并出现在公园。当然，也是可以扒光衣服的。

●最强装备获得方法

・うずく俺の右腕（素手）

首先脱光普通人的衣服300次以上。然后去找师父，会得知师父出门了。接着前往公园就能见到师父。将其击败就能获得最强的素手武器。

・えくすかりばー（片手）

在屋上的斗技场击倒グレードX的敌人，就能获得最强的片手武器。

・秋叶禁书（两手）

首先要将三势力的好感度全部加满，完成捐款100万。然后在琉衣共存路线中与ヤタベ大叔对话就能获得最强的两手武器。

●琉衣共存路线救下妖主

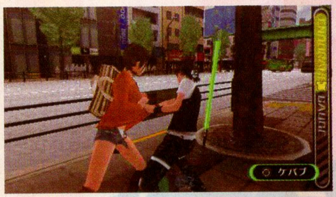
完成了支线任务“人捜し”的话，在最后与妖主对话时选项会多出一项“お父さん……”，选择该项，妖主就不会死亡。

●撞击

不断撞击普通人的话，偶尔会掉落道具。但是要注意太过分的话会引发战斗。

●恐怖的妹妹

对着妹妹按□键的话，会遭



到妹妹的愤怒一击，如果多次这样做就会Game Over。最后偶尔会听到妹妹轻声说“呐……你的人生过得有意思吗？”超恐怖啊！

●官方密码

在输入主人公姓名的时候输入以下密码，将会解禁妹妹的三套服装。

ふぁるまん3：水手服
まるすしすてむ：哥特萝莉
らじおがぁでん：学校泳装

奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争

日版 游戏原名 グングニル －魔枪の军神と英雄战争－

●高低差最大伤害

当在小高低差地形上从高到低紧密排有2个以上的单位时，最上方的一个单位受到击退攻击，就会掉落到下层撞击后面的单位。最后一个受到撞击的单位背后如果有无法推动的单位或建筑存在（诸如敌方BOSS或水晶），则会反过来继续进行撞击。一直重复会造成最大的伤害，而这些单位中必须有单位阵亡后才能停止连锁。



●最强单位

在公会里以9万G和★4武器作为报酬的话，就能雇佣到各职业最强的佣兵。注意雇佣必须按照一定的顺序，如果随便雇佣的话就不能雇佣到某些佣兵了。下表中从上到下为雇佣顺序。

武器	职业	名称
アクス	ブレイカ－	レッグロッダ
グリモア	プリエステス	ピスチェ
ブランド	パラディン	レオネル
ツ　ル	トリックスタ－	サキト
ロッド	ソ－サレス	メリエネス
ジャベリン	シュ－タ－	ユガ
ソ　ド	ギャリソン	オ－ドリック
ボウガン	ガンナ－	アマルガン
ウイップ	ヴェネリ－	ア－リエ
ブル　ム	ウイッチ	ヴィ－ニャ
ダガ	アサシン	アクリ－ヌ
ボウ	ア－チャ－	ド－シカ

冬宫原创 暗之巫女与诸神的指轮

日版 游戏原名 エルミナージュOriginal 暗の巫女と神々の指轮

●经验值赚取

・アビ猎杀

虽然一战只能获得1000左右的经验值，不过因为可以进行连战，所以在升到LV5之前アビ是个非常安全便利的练级对象。它就在初期クレイディアの洞窟的1F等着大家哦。如果是单人作战的话，可以升到LV7～8左右，再往上就没有什么效率了。

・养殖型赚取法

目标为可以呼叫同伴的怪兽。这是一种不断击倒增加的怪兽来累积经验值的赚取法。但采用这种方法必须注意的是，队伍务必要拥有能够防御增加后的敌人造成伤害的防御力，以及将其瞬间一网打尽的火力，否则很可能会出现全灭，又或是无法结束战斗的情况。以下是推荐实施本赚取方法的目标。

怪兽	场所
アルティメットランナ－	シエ－ベ遗迹北侧
レッサ－デ－モン	クレイディア洞窟B2F
グレ－タ－デ－モン	龙の牙
古の骑士の灵	记忆された历史
ドラゴンケンタウロス2世	记忆された历史

※增殖停止的现象

大概在击倒10～20排敌人时会出现这样的现象：画面上显示了“敌が仲间を呼んだ”的字样，却没有增援前来。发生这种情况之后，不管怎样都不会再有增援了，只能将敌人打倒。回避该现象方法是加入休息的回合，等待敌人补满至4排后再进行攻击。

·独占经验

对象是回合结束时不会回复HP的敌人。首先将其麻痹，之后收拾掉其余的敌人。完成这些准备步骤后，除了想要培养的角色外，其他全员选择逃跑，只留下想要培养的角色来击倒被麻痹的敌人。如此一来，这名角色可以获得总经验3/5左右的经验值。

●标题颜色变化

标题上“Original”的字样会随着发现的道具数量而变化。超过200个后会变为绿色。

●混乱时的对策

进入混乱状态后，防御指令仍然生效，能够正确被角色执行。直到恢复正常状态前就用防御来保持战力吧。

●扔错道具的对策

マウレアの森的垃圾场可以捡回之前扔掉的前10个道具，不过每次需要消费1000GP。

●扩张炼金仓库

炼金仓库会随着剧情事件的发生次数而扩张。10次事件后扩张到30格，16次事件后扩张到50格，19次事件后扩张到99格。

●□键的活用

□键本来是用来打开地图的，不过在选择咒文时按下则会瞬间退回冒险画面。利用这个特点，在咏唱回复或常用咒文时能够非常方便地进行取消。另外在宿屋连续住宿时还能作为Skip机能使用。

●炼金BUG

在仓库直接进行炼金合成的话，所选择的第2个素材在合成后不会消失，反倒是排在第2个素材之后的素材会消失。如果炼金时所选择的第2个素材是仓库中排在最后的素材，那么合成将不会消费这个素材。回避这个BUG的方法是：尽量不要直接用仓库炼金。

纸盒战机

日版 **游戏原名** ダンボール战机

●快速填装

在使用铳类武器时有弹药数的限制，当弹药消耗完后需要花费一段时间填装后才能再次使用。填装弹药时可以移动，如果在填装弹药时机体从高处掉落就会打断其填装动作，而此时弹药却会被判定为填装成功，因此在填装弹药时可以故意操纵机体从高处往低处走，这样就能节约填装弹药的时间了，最好选择高低差不是很大的地方。

●使用限制BUG

通过密码获得的HG武器，原本需要进入第10章后开启排位战，进行挑战并获得一定等级才能开放使用，但在个别剧情中这个限制将会无效。时机为第四章地下战中，玩家需要强制安装ハカイオ-右腕时，以及第7章主人公伴把机体更换为オ-ディ-ン时。注意HG装备能力与当时的装备差距甚大，使用该BUG会严重破坏游戏的平衡性，使用时请三思。

●不消费BP的移动

一般移动、攻击等行动都会消耗机体的BP值，但弱倾移摇杆、机体缓慢移动时不会消耗BP值，此外防御时移动都不会消耗BP。

●特殊角色出击对白

当特定角色使用特定机体时会出现专用的出击对白。此外使用さくら☆零号机时所有角色都会有专用对白。以下是各角色的对应机体：

山野バン：アキレス、アキレスⅡ、オ-ディ-ン、マスカレ-ドJ

川村アミ：クノイチ、パンドラ、フェアリ-ル-ジュ

青岛カズヤ：ウォ-リア-、ハンタ-、フェンリル、ジェネラル

海道ジン：ジ・エンペラ-、エンペラ-M2、ゼノン、月光丸

乡田ハンゾウ：ハカイオ-、ハカイオ-绝斗、Gレックス、破坏王G-LEX

仙道ダイキ：ジョ-カ-、ジョ-カ-Mk-2、ナイトメア



荣耀同盟

日版 **游戏原名** グロリア・ユニオン

●存档显示的角色

存档上显示的角色是上一次战斗中的MVP。



●加速与复位

游戏中按下R键可以快进对话与战斗。同时按下L+R+START能够快速将游戏复位。

●暴走萍嘉BUG

萍嘉装备愈しのハ-ブ的情况下，突击时使用タイラント的必杀。战斗后发动愈しのハ-ブ效果，回复昏睡状态，之后愈しのハ-ブ消失。反击时萍嘉在同盟阵型中时，会以暴走状态进入战斗。此时能力、外表与台词都是暴走形态，惟独音声是通常形态。反击结束后将会再度回到昏睡状态。

●保留会变化的道具

像“海ゴブリンのミルク”等一部分道具，在特定关卡开始时会变为其他的道具。但是事先让队员将其装备，然后该关卡不让该队员上场的话，道具就不会变化。之后就会一直保留在道具栏中了。

用这个方法的话，“发芽前のプロテイモ”也可以让中期之后加入的同伴使用。不过这个方法只适用于可以装备的道具，像“シスタ-の花束”这类不可装备的道具就无法防止其发生变化了。

●强力的卡片

在游戏中有几张卡片拥有相当高的适应能力，不容易被战局状况所左右，能够恒定发挥出强大的功效。现在将这些卡片推荐给大家。

名称	初始POW	MOV	ACE	必杀类型	必杀效果	使用条件	取得方法
シ-ルドバリア	1100	6	ALL	释放型	效果时间内不受任何伤害	ACE类型符合即可	初始获得
タイダルウェイブ	2200	11	ALL	蓄力型	敌方除指挥官以外的单位全部阵亡	拥有强大维尔之力的人方可使用	BF2-4中剧情获得
バ-ストウイング	3000	7	ALL	蓄力型	用强烈风暴给敌方造成伤害，并令其命中率低下，威力=己方Tec+4-敌方Gen	拥有强大维尔之力的人方可使用	BF5-9/BF7-3过关后获得
グラヴィティカオス	2100	9	斧	蓄力型	用暗黑攻击给敌方造成伤害，并附加诅咒状态，威力=己方Tec+1-敌方Gen	ACE类型符合即可	BF5-1A/B过关后获得
コウアレス	1500	8	杖	蓄力型	将部队合而为一，同时能力大幅上涨	露露专用	BF1-2开战前获得

战国BASARA 群雄编年史

日版 **游戏原名** 战国BASARA クロニクルヒーローズ

●暗号

在模式选择画面下的“各种设定”中，选择“暗号”，输入特定暗号就能够在游戏中开放各种要素。

いっすいのゆめ

自由战记中可以选择所有的《战国BASARA》场景。

むかしのおまえにもういちど

自由战记中可以选择所有的《战国BASARA2》场景。

おしおきをくらいたいか

开放伊达政宗的第九件武器“小龙”与第四件防具“金鯱”。

べんきょうぶそくでござった

开放真田幸村的第九件武器“武田笔”与第四件防具“武



GAMERS GUIDE

2011年秋季大作推荐

统计时段

2011年9月

～

2011年11月

游戏名一览

圣骑战史

幻域战记 携带版

英雄传说 碧之轨迹

AKB1/48 星恋关岛

最终幻想 零式

火影忍者 疾风传 终极冲击

七龙战记2020

仙境传说 光与暗的皇女

写真女友

战律之云

初音未来 女歌手计划 扩张版

跨过我的尸体

导读

期待度以游戏的系列口碑、售前情报为基准，部分旧作的移植版则参考了原作素质和新增要素，个别已发售，但值得推荐的大作无编辑的“个人期待”项。一些游戏的官方封面图尚未确定，以“封面待定”表示。

期待度	
S	备受期待，值得所有PSP玩家一试
A	素质优秀，是该类型游戏中不可多得的佳作
B	素质良好，有个性化的闪光点

推荐年龄图标注释

CERO A	全年龄推荐	CERO B	推荐12岁以上
CERO C	推荐15岁以上	CERO D	推荐17岁以上
CERO Z	推荐18岁以上	CERO 教育	教育用软件

预定2011年9月1日

圣骑战史（グランナイツヒストリー）

◆MMV◆RPG

◆5229日元

CERO A 全年龄对象　期待度 A





内容：本作由开发过《奥丁领域》和《胧村正》的Vanillaware负责。故事发生在一片名叫“利斯迪亚”的大陆，罗古雷斯国的内乱打破了长久以来的和平，战火瞬间蔓延到整片大陆。玩家可以从三个国家中选择其一，创建属于自己的骑士团并为了国土而奋力拼杀。

魅力点：高自由度的角色作成系统是游戏的一大特色，回合制的战斗融入了阵型系统和职业技能，再加上丰富的任务，相信游戏会具有极高的耐玩度。

个人期待：号称支持人数无穷大的网络模式应该就是玩家资料的上传和共享，纵使如此，能与其他玩家的骑士团较量并竞争网络排名还是很吸引人的！

预定2011年9月22日

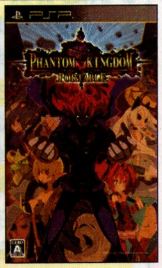
幻域战记 携带版（ファントム・キングダム PORTABLE）

◆日本一Software

◆S・RPG◆5040日元

CERO A 全年龄对象　期待度 A





内容：移植自2005年PS2版同名游戏，追加了新角色和剧情。玩家要扮演化为一本书的宇宙最强魔王，和个性、技能丰富的同伴们一起展开热闹的魔界再生之旅。战斗时需要召集死亡魔物的灵魂凭依到物体上，富有战斗力的同伴，不同的凭依对象会导致单位能力上的差异。

魅力点：与《魔界战记》一样拥有丰富到疯狂的养成系统，本作的建筑系统也开辟出新的战术和战略层面，通过建筑的占领来拉开敌我势力差，左右战局。

个人期待：新增加的女性角色与魔王的对手戏，让本来就胡搞的剧情更进一步。节奏方面希望能加快，对新手的教学在亲切和简洁之间寻找到平衡点。

预定2011年9月29日

英雄传说 碧之轨迹（英雄传说 碧の轨迹）

◆Falcom◆RPG

◆6090日元

CERO B 12才以上对象　期待度 A





内容：虽说本作是Falcom创立30周年纪念作品，但实际上本作的故事紧接《英雄传说 零之轨迹》，讲述了罗伊德一行人平息前作的事件后以及核心人物纪娅的全新故事，未解之谜将在本作中呈现。

魅力点：细致的剧情是“《英雄传说》系列”的一贯特色，而本作将会把“《轨迹》系列”带入高潮部分，许多在《空轨》和《零轨》中挖的坑也许能在本作中填上。

个人期待：导力器系统有了小幅变化，登场角色和新的必杀技也是看点之一，当然最重要的还是剧情的发展，个人最希望的就是能在本作中对“《轨迹》系列”进行收尾工作，然后赶紧出《英雄传说7》吧。

预定2011年10月6日

AKB1/48 星恋关岛（AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら…）

■NBGI■AVG

■5229日元

CERO B 12才以上对象　期待度 B





内容：去年以日本人气女子团体“AKB48”为主题的AVG《AKB1/48 星恋之梦》，其首周23.6万的销量让业界一片哗然。本年NBGI再接再厉，以阳光下的关岛作为舞台，向玩家和FANS进一步展示这些美少女们的特有魅力。

魅力点：阳光、海滩、泳装美女，几乎是男生都对这王道组合表示无法抗拒。这次AKB成员们以更为大胆的泳装姿态出现在游戏之中，在配合各成员的“神告白影像”相信会吸引更多玩家的眼球。另外本作的各种限定版依然吸引力十足，其中捆绑大量DVD、蓝光以及各种周边的初回限定生产版定必让FANS们求之若渴。

个人期待：一场夏日的异国艳遇？

预定2011年10月13日

最终幻想 零式（ファイナルファンタジー零式）

◆Square Enix
◆A·RPG◆7700日元
CERO C 15才以上対象
期待度 S



封面待定

内容：作为《最终幻想XⅢ》作品群的一员，本作讲述了系列发生在古代的故事。游戏的舞台在四个国家组成的欧利恩斯大陆，玩家扮演的是遭到白虎侵略的朱雀领魔导院训练生，按自己的喜好操作14名角色，使用各种战斗方式打倒敌人。
魅力点：画面优秀，声优阵容强大。从试玩版来看，每个角色的特征都非常明显，要用好需要相当的技巧，很适合多人联机游戏。
个人期待：目前得知的情报是PSP-1000在运行本作时不对应多人联机，这是很招玩家恨的行为，厂商应该想办法解决这一问题。

预定2011年10月27日

七龙战记2020（セブンスドラゴン2020）

◆SEGA◆RPG
◆6279日元
推荐年龄未定
期待度 B



封面待定

内容：2009年NDS上游戏《七龙战记》续作移师PSP，舞台被设定在近未来的日本东京，描述了"村云机关"与龙族的战斗。变成异界的东京遍布一座座迷宫，玩家要探索各地迷宫，打倒镇守的BOSS，帮助人类夺回和平正常的未来。
魅力点：玩家可根据喜好从外表、职业、语音等方面对所有队员进行编辑，追求理想的队伍。队员的声优阵容强大，作曲与人设也均与当红的初音有密切关系。
个人期待：迷宫类游戏果然还是要强调迷宫的探索乐趣和升级培养的多样性，同时不要过分凸显宅向要素，以免喧宾夺主。

预定2011年10月27日

写真女友（フォトカノ）

◆角川Games
◆SLG◆7140日元
CERO C 15才以上対象
期待度 B





内容：《写真少女》是一款以"拍照"为主题的校园恋爱SLG。故事的主人公是光河学园的高中2年级学生，在暑假即将结束时，从父亲手上获得一台单反相机。被相机功能所吸引的主人公开始在学校学习摄影。游戏的目的，是要在2月后的校园祭上成功与喜欢的女孩子告白。
魅力点：校园里与女生们进行话题从而提高好感，好感提高后可以与她们在学校各地方进行情景拍摄，此外还有卡拉OK等特别要素。
个人期待：以拍摄为契机的恋爱游戏实在是比较少见的游戏类型，不知道游戏中以全3D形式表现的女主角们能否创造出PSP上的"深爱"呢？

预定2011年11月10日

初音未来 女歌手计划 扩张版（初音ミク －Project DIVA－ extend）

◆SEGA◆MUG
◆5229日元
推荐年龄未定
期待度 A



封面待定

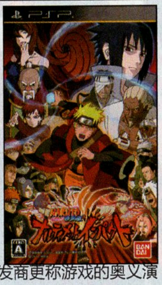
内容：以初音未来为主角的音乐游戏，玩家可一边观看Vocaloid家族在动听的旋律下踩着轻盈可爱的舞步，一边按照屏幕上飘过的按键记号有节奏地输入指令。作为"《女歌手计划》系列"的二代强化版，本作新追加了若干人气歌曲。
魅力点：除了耳熟能详的名曲外，还厚道地加入了原创曲目，集日本民间的众多顶尖音乐人谱写的歌曲值得欣赏。
个人期待：自然最期待喜欢的歌曲能全被收录，另外这只是《2nd》的强化版，发售后能与《梦想剧场2》联动将锦上添花。

预定2011年10月20日

火影忍者 疾风传 终极冲击罪（ーナルト－疾風伝 ナルティメットインパクト）

◆NBGI◆ACT
◆5230日元
CERO A 全年齢対象
期待度 A





内容：《终极冲击》是由CC2操刀的"《火影忍者》系列"最新作，游戏一改以往系列的1对1动作格斗，以全方位动作为主，本作制作过程中活用系列开发所累积的技术，充分利用PSP的机能，实现在PSP中同屏出现大批敌群。开发商更称游戏的奥义演出将达到PS3/X360平台《火究极风暴2》的同级水准。
魅力点：游戏以疾风传的"第三次忍界大战"为背景，鸣人身处的"五大国忍者联盟部队"VS"宇智波斑率领的军团"让《火影忍者》故事达到了最高潮，玩家甚至可以在本作中挑战巨大的尾兽。
个人期待：《火影》首次"无双"化，期待动漫原作中那些天马行空的忍术如何横扫千军，其实试玩版已于日前提供下载，素质相当优秀，期待正式发售的日子。

预定2011年10月27日

仙境传说 光与暗的皇女（ラグナロク～光と暗の皇女～）

◆GungHo◆S·RPG
◆5985日元
CERO B 12才以上対象
期待度 B





内容：以著名经典网络游戏《仙境传说》为基础改编的S·RPG，有别于网游版的MMORPG，PSP版将以SLG的形式进行，并对原作的世界观进行全面换新。玩家将扮演原创角色穿越时空，以结束两国接连不断的纷争。
魅力点：虽然采用与网游版完全不同的世界观，但游戏职业系统、卡片系统以及各种必杀技均一一保留，除网游版的高阶职业以及NDS《仙境传说Online DS》的两个原创职业外，玩家更可以使用系列的两个著名NPC职业——卡普拉和俊达，对系列FANS来可谓吸引力十足。
个人期待："仙境传说"这名字在网游界虽然十分闻名，但在家用机平台上也只是刚刚起步，希望GungHo能够将这款经典作品在家用机平台上发扬光大。

预定2011年10月27日

战律之云（战律のストラタス）

◆Konami◆A·AVG
◆5980日元
CERO C 15才以上対象
期待度 A





内容：由开发过《铁骑》、《无限航路》等作品的Nude Maker公司携手Konami开发的动作冒险类游戏。以科幻为背景，描绘出人类面临绝境的末日世界，主人公要驾驶巨大兵器或肉身持械，与入侵地球的超然外星生命体作战。
魅力点：声优阵容强大，画面优秀，剧情虽阴暗但相当有看头，整体表现非常有动画片的感觉。榻浦由纪作曲的主题歌同样动听。
个人期待：其实题材并不算很新颖，剧情走向不庸俗为佳。另外游戏目前还未公布详细养成要素，希望耐玩性上有一定保证。

预定2011年11月10日

跨过我的尸体（俺の屍を越えてゆけ）

◆SCEJ◆RPG
◆4980日元
推荐年龄未定
期待度 A





内容：主人公一族被妖怪朱点童子下了"短命"和"绝种"两大诅咒，后代在出生后会迅速地成长，但寿命均不会超过2年，同时也无法进行正常的生育。因此，族人只能通过与众神"交神"来留下子嗣。为了击败朱点童子并解除诅咒，世代交替的漫长战斗就此拉开序幕……
魅力点：由于人物的寿命很短，如何在有限的时间内提高能力、并把优良的基因传承下去是玩家们需要考虑的，游戏具有高自由度的同时也非常考验大局观。
个人期待：神明等级、武器锻造、天气变化、通信结魂等都是PSP版追加的新要素，重制版的画面也采用了水墨风格，纵使是玩过原作的老玩家也能得到全新的体验。

PSP NEW GAME RELEASE SCHEDULE 游戏综合发售表

PlayStation Portable					
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年9月					
1日	圣骑战史	グランナイツヒストリー	MMV	RPG	5229日元
1日	武装神姬 战斗大师 Mk.2	武装神姬 バトルマスターズ Mk.2	Konami	ACT	4800日元
1日	尸体派对 影之书	コープスパーティー Book of Shadows	5pb.	AVG	6090日元
1日	纳米治疗者	ナノダイバー	Takara Tomy	ACT	5040日元
1日	萌萌大战争 现代版+	萌え萌え大战争☆げんだいばーん +(ぷらす)	SystemSoft Alpha	SLG	6090日元
15日	月华缭乱 浪漫	月华缭乱 ROMANCE	Idea Factory	AVG	6090日元
22日	零刻 终焉的一秒 携带版	CLOCK ZERO ～终焉の一秒～ Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
22日	甜点岛的彼得潘 甜蜜永无大陆	お果子な岛のピーターパン ～Sweet Never Land～	QuinRose	AVG	5985日元
22日	幻域战记 携带版	ファントム・キングダム PORTABLE	日本一Software	S・RPG	5040日元
22日	游戏王5D's 双重战力6	游戏王ファイブディーズ タッグフォース6	Konami	TAB	5250日元
29日	代码18	code_18	Cyberfront	AVG	6090日元
29日	英雄传说 碧之轨迹	英雄传说 碧の轨迹	Falcom	RPG	6090日元
29日	新世纪福音战士 新剧场版 声音冲击	ヱヴァンゲリヲン新剧场版–サウンドインパクト–	NBGI	ACT	6280日元
29日	侦探部 暗号、密室与怪人	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB –暗号と密室と怪人と–	Boost On	AVG	3654日元
29日	白衣性恋爱症候群	白衣性恋爱症候群	Cyberfront	AVG	6090日元
29日	幸运之杖2 湮没于时空的默示录	ワンド オブ フォーチュン2 ～时空に沈む默示录～	Idea Factory	AVG	6090日元
29日	写真女友	フォトカノ	角川Games	SLG	7140日元
30日	FIFA世界足球12	FIFA Soccer 12	EA Games	SPG	39.95美元
2011年10月					
4日	NBA篮球 2K12	NBA 2K12	2K Sports	SPG	19.99美元
6日	AKB1/48 星恋关岛	AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら……	NBGI	AVG	5229日元
6日	死亡预告 与你在无尽的黑暗	次の牺牲者をオシラセシマス –君とこの果てることない暗暗を–	Boost On	AVG	3969日元
13日	最终幻想 零式	ファイナルファンタジー 零式	Square Enix	RPG	7700日元
13日	白银的卡露与苍空的女王	白银のカルと苍空の女王	Cyberfront	AVG	6090日元
13日	龙刻	龙刻	Cyberfront	AVG	5040日元
20日	火影忍者 疾风传 终极冲击	NARUTO –ナルト– 疾风传 ナルティメットインパクト	NBGI	ACT	5230日元
20日	海猫鸣泣之时 携带版 1	うみねこのなく顷にPortable 1	Alchemist	AVG	3990日元
25日	隐形妖怪 暗影地带	inviZimals: Shadow Zone	SCEE	ACT	9.99美元
27日	七龙战记2020	セブンスドラゴン2020	SEGA	RPG	6279日元
27日	侦探部 废部、绘画与炸弹	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB –废部と绘画と爆弹と–	Boost On	AVG	3654日元
27日	仙境传说 光与暗的皇女	ラグナロク 光と暗の皇女	Gungho	RPG	5985日元
27日	R–15 携带版	R–15 ぽーたぶる	角川书店	AVG	6090日元
27日	萝球部	ロウきゅーぶ!	角川Games	AVG	6090日元
27日	战律之云	战律のストラタス	Konami	A・AVG	5980日元
27日	小丑国的爱丽丝	ジョーカーの国のアリス	QuinRose	AVG	5985日元
27日	魔力家族 诗之歌	アルカナ・ファミリア –La storia della Arcana Famiglia–	Comfort	AVG	6090日元
2011年11月					
2日	三极姬 三国乱世・霸天之令旗	三极姬 三国乱世・霸天の采配	SystemSoft Alpha	SLG	6090日元
3日	世界足球 胜利十一人2012	ワールドサッカー ウイニングイレブン2012	Konami	SPG	4980日元
10日	初音未来 女歌手计划 扩张版	初音ミク –Project DIVA– extend	SEGA	MUG	5229日元
10日	跨过我的尸体	俺の尸を越えてゆけ	SCEJ	RPG	4980日元
17日	海猫鸣泣之时 携带版 2	うみねこのなく顷にPortable 2	Alchemist	AVG	3990日元
17日	安洁莉可 魔恋六骑士	アンジェリーク 魔恋の六骑士	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元
17日	鹅妈妈的童谣之馆 蓝色标签	マザーグースの秘密の馆 BLUE LABEL	QuinRose	AVG	5985日元
23日	曾几何时的天魔黑兔 携带版	いつか天魔の黑ウサギ –ポータブル–	角川Games	AVG	6090日元
23日	魔法使与主人 新天地	魔法使いとご主人样 New Ground	QuinRose	AVG	5985日元
23日	白与黑 携带版	ヴァイスシュヴァルツ ポータブル	NBGI	TAB	6800日元
24日	侦探部 失踪、反击与大团圆	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB –失踪と反击と大团圆–	Boost On	AVG	3654日元
24日	科学超电磁炮	とある科学の超电磁炮	角川Games	AVG	6279日元
2011年12月					
1日	超越未来 固定时箭	ビヨンド ザ フューチャー フィックス ザ タイム アロー	5pb.	AVG	6090日元
8日	死亡预告 超越死与绝望	次の牺牲者をオシラセシマス –死と绝望を乘り越えて–	Boost On	AVG	3969日元
22日	玩具国的爱丽丝 精彩奇妙世界	おもちゃの国のアリス Wonderful Wonder World	QuinRose	AVG	5985日元
22日	魔法少女奈叶A's 携带版 命运齿轮	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE –THE GEARS OF DESTINY–	NBGI	ACT	5229日元


ファイナルファンタジー
FINAL FANTASY 零式
TYPE-0


ファイナルファンタジー
FINAL FANTASY 零式
TYPE-0



掌机王SP THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品

PSP专辑 VOL.14

PSP SPECIAL

PSP游戏最强年鉴
近期PSP热门作品限定版精选
秘技大放送
PSP游戏综合发售表

玩转PSP

PSP购机漫谈
PSP全面破解指南
PSP软件群英会

上手指南

职业棒球魂2011

特别企划

被市场忽略的精品
——探析PSP平台的非热卖大作

特稿

三省其身
——谈PSV的立足之本

劲作主打星

英雄传说 碧之轨迹
最终幻想 零式

游戏剧场

《寄生前夜 第三个生日》剧情小说

典藏攻略

勇者30 2nd
秋叶原之旅
奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争
荣耀同盟
女王之门 螺旋混沌
战国BASARA 群雄编年史
纸盒战机
怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G
冬宫III 暗黑使徒与太阳宫殿

ISBN 978-7-88049-656-7
9 787880 496567
本手册随盘附赠不能单独销售
光盘定价：32元